MUKANA HARRY POTTER

konsoli pelaaja

€ 5,03
29,90 mk

07/01
Heinä 2001

PLAYSTATION • DREAMCAST • NINTENDO 64 • GAME BOY • GAMECUBE • PLAYSTATION2 • XBOX • WONDERSWAN

Alone in the Dark: The New Nightmare

Hyytävää kauhua

Crazy Taxi 2

Taksamittari raksuttaa yhä

Final Fantasy X

Uuden ajan alku



GAME BOY ADVANCE

Kannettava vallankumous?

PAL.VKO 2001-30 01007
6 414887 689946
768994-01-07

ENNAKOISSA mm: Super Mario Advance • F-Zero: Maximum Velocity • Castlevania: Circle of the Moon • Rayman Advance • Kuru Kuru Kururin •

ARVOSTELUSSA mm: Quake III: Revolution • Freestyle Scooter • Sonic Shuffle • Scooby Doo • Excitebike 64 • Heroes of Might & Magic •



The Bouncer
Sion, a man haunted by a tragic past
Within him lies strength and kindness, but also great sorrow
All this will change when he meets a girl named Dominique
These are the residents of DOG STREET
PlayStation 2
THE THIRD PLACE
SQUARESOFT
"" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "The Third Place" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. © 2000, 2001 Square Co., Ltd. All rights reserved. THE BOUNCER, SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd.

PELIPOJAN PALUU

Jostain hyvin erikoisesta syystä kannettavat pelit on aina mielletty Nintendon valta-alueeksi. Siinä missä normaalit konsolimarkkinat ovat eräänlaista eikenenkään maata, jonka vahvin kilpakumppaneista saa hallintaansa, on kannettavien konsolien valtikka useimpien pelaajien mielessä kuulunut aina Mariolle. Game&Watch -ajoista lähtien Nintendo on ollut alan yksinvaltias, jonka valtaa eivät ole onnistuneet horjuttamaan edes SNK:n Neo Geo Pocketin kaltaiset nokkelat kilpailijat. Nyt eräs aikakausi on päättymässä – Game Boy Color on viimein saanut manttelinperijänsä. Ja millaisen manttelinperijän! "Joskus jurakaudella" uransa aloittaneet SNES-veteraanit olisivat hymähtäneet pilkallisesti puheille, joiden mukaan Nintendon tuolloinen huippukonsoli mahtuisi joskus pelaajan taskuun. GBA:n synty tietää tavallaan erään ympyrän sulkeutumista, mutta samalla se piirtää uutta, laajempaa ympyrää, joka merkitsee kannettavien pelien ystäville todella antoisia aikoja.

Antoisia aikoja on tiedossa muillekin kuin kannettavien pelien ystäville. PlayStation2 on viimein pääsemässä sellaiseen vauhtiin, jota Sonyn uuden sukupolven koneelta voisi odottaakin. Monet pelinimikkeet saavat veden herahtamaan pelaajan kuin pelaajan kielelle - miltä kuulostaisi vaikkapa *Gran Turismo 3?* Entä sitten edesmenneellä Dreamcastilla hurmanneen *Crazy Taxin* PS2 -versio? Vaihtoehtoja on useita, ja yksi mielenkiintoisimmista löytyy peliarvosteluistamme. *Formula One 2001* on ollut monien meille lähetettyjen toivelistojen kärjessä – nyt on aika ottaa selvää siitä, mikä peliä koskeneesta hypestä on faktaa ja mikä taas fiktiota.

Tässä numerossamme luomme peliarvostelujen lisäksi silmäyksen myös Harry Potterin konsolipelidebyyttiin, joka näillä näkymin on odotettavissa lähitulevaisuudessa. Velhoriiviö saattaa hyvinkin omata tarpeeksi magiaa kaapatakseen pelaajat yhtä tiukasti otteeseensa kuin kirjallisuuden ystävätkin. Tapaammeko Tylypahkassa? Se jää nähtäväksi...



VEIKKO MALMBERG

KONSOLIPELAAJA: Ilmestyy 12 kertaa vuodessa

JULKAISIJA: Egmont Kustannus Oy Ab

TILAAJAPALVELU:
Tilaukset ja osoitteenmuutosasiat
Puh. 03-225 1943, Fax 03-225 1955
Tilaushinta: 258 mk/vuosi (kestotilaus), 278 mk/vuosi (määräaikaistilaus)

TOIMITUS:
PL 317, 33101 Tampere
Puh. 03-273 8111, Fax 03-273 8287
E-mail: konsolipelaaja@egmont-kustannus.fi
Emme vastaa lukijoiden pyytämättä lähettämästä postista, emmekä varsinkaan puhelimessa pelikysymyksiin. Sähköpostit, kirjeet ja faksit ovat tervetulleita.

PÄÄTOIMITTAJA: Marjaana Tulosmaa

TOIMITUSKUNTA:
Veikko Malmberg
Jukka Torvinen, Iska Ruohonen
Anna Pertola, Kalle Rosti
Hetta Puustinen

KANSAINVÄLINEN TOIMITUSKUNTA:
Tobias Bjarneby, Martin Johansson, Micke Weichbrodt, Anna Clason, Lena Laurén, Louise Bååth
Lovisa Lundström, John Carling, Daniel Grigorov, Mats Lundgren, Jonas Svensson

TAITTO: Kimmo Torvinen, Kristiina Halonen / Toto Prod.

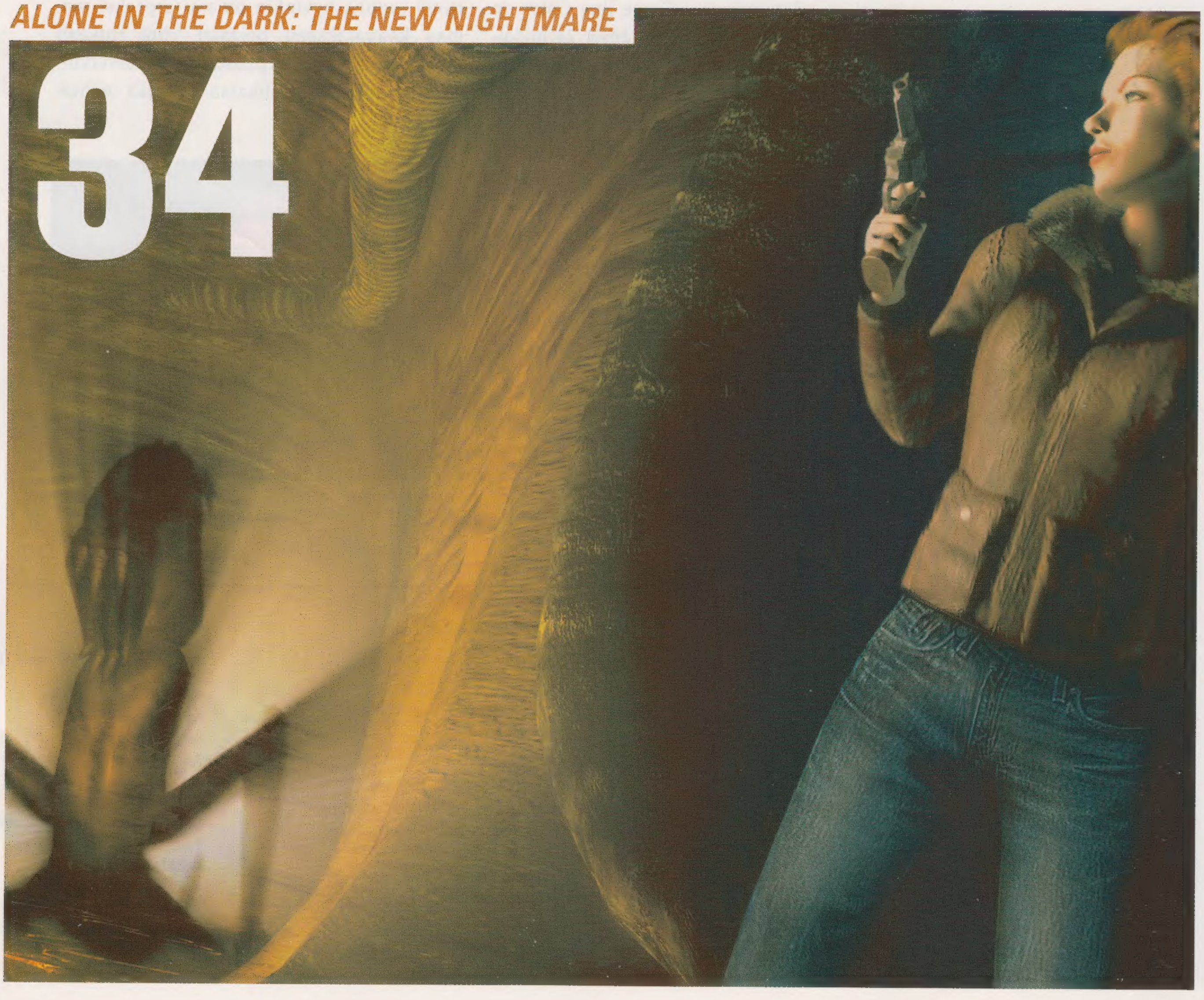
KANSI: Toto Prod.

MARKKINOINTI: Jarmo Ojanen

ILMOITUSMYYNTI:
Mediainvestor Finland Oy
Puh. 09-7002 9910
Fax 09-650 400

PAINOPAIKKA:
UK PressMedia Oy / Uusi Kivipaino Oy, Tampere 2001
ISSN 1458-0454


GAME BOY ADVANCE



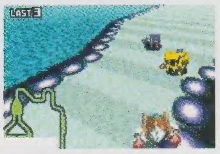
KONSOLIPELAAJA 7 / 01

SISÄLLYS

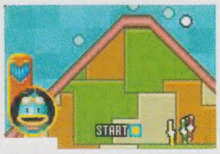

9 SILENT HILL 2


14 SUPER MARIO ADVANCE


16 CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON


18 F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY


19 KONAMI KRAZY RACERS


20 KURU KURU KURURIN


21 RAYMAN ADVANCE


22 HARRY POTTER


26 CRAZY TAXI 2


36 QUAKE III: REVOLUTION


38 EXCITEBIKE 64


42 SONIC SHUFFLE


44 ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

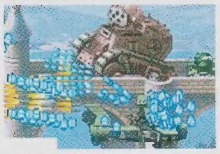

45 FREESTYLE SCOOTER


47 F1 RACING CHAMPIONSHIP


49 HEROES OF MIGHT & MAGIC


51 UEFA CHALLENGE


54 FINAL FANTASY X


57 PROGIA


58 SUPER MARIO ALL-STARS


60 SKIES OF ARCADIA

ARVOSTELUT

VAKITUISET

POSTIA

Konsolipelaaja toivottaa lukijoiden kirjeet tervetulleiksi: osallistu debattiin sivuillamme! Osoite on **Konsolipelaaja/ Lukijakirjeet, Egmont Kustannus, PL 317, 33101 TAMPERE tahi konsolipelaaja@egmont-kustannus.fi**

Kirjettä pukkaa taas ja hyvä niin, vaikka yleensä näin kesän ja lomien aikaan kiinnostus peleihin ja konsoleihin saattaa auringonpaisteen myötä hiukan hiipuakin. Mutta mikäpä onkaan mukavampaa pitkäveteisenä sadepäivänä kuin kaivaa konsoli esiin ja aloittaa pitkäkestoinen peukalonkipeytyssessio kavereiden kanssa? Ja sitten asiaan – terävänokkainen postipapukaijamme on valinnut tällä kertaa seuraavat kirjeet:

Olette hyviä!

Mikä on Game shark code? Olen nähnyt tällaisia koodeja netissä (Playstation one) mutta minulla ei ole harmainta aavistusta niiden käyttötavasta. Siis miten niitä voi käyttää???
Esim. Miten tällaista koodia voisi käyttää hyväksi:
- 3008b2970063 (ff9 Playstation 1)
??????????????????????????????????
olkaa kilttejä ja vastatkaa tähän!

Tupe

Game Shark on kehnosti peleissä eteneville ja miksei muillekin tarkoitettu pieni lisälaite, jolla saadaan aktivoitua pelien huijauksia, kuten esim. lisäkenttiä, -aseita, -elämiä jne. Game Shark -masiinoihin on jo valmiiksi tallennettu kosolti eri pelien koodeja ja lisää löytyy vaikkapa netistä, josta sinäkin olit koodisi löytänyt. Koodit voi tallentaa koneen muistiin pelin nimen kera, jotta niitä voi myöhemminkin käyttää. Eli siis: Game Shark code tarkoittaa huijauskoodia, joka käy vain tälle pikku masiinalle. Et siis voi tuota esimerkkikoodia käyttää mitenkään hyväksi ennen kuin sinulla on varsinainen laite eli Game Shark pleikkarisi kyljessä kiinni (oikeamminkin sen takana).

KoPemon

Emuista vielä

Aluksi sanon, että vaikka olen jo pitkään vastustanut kaikenlaisia emulaattoreita juuri siitä syystä, että niiden käyttäjät vievät markat ja pennit pois pelientekijöiltä, muutin mieltäni pikkuisen viime lehdessänne olleen Gamerin mielipiteen vuoksi. Olen siitä onnellisessa asemassa, että omistan melko paljon pelejä vanhemmillekin konsoleille pitkään jatkuneen keräilyn ansiosta. Mutta sen vaan sanon, että helppoa se ei ole ollut! Olen kiertänyt lähikuntienkin kirpputorit melko tarkkaan ja myös ilmoitellut ostohalukkuuttani eri ilmaislehdissä. Huomatkaa, siis ilmaislehdissä. Olen pyrkinyt ostamaan vain kohtuuhintaisia pelejä ja konsoleita, yleensä. Sen luulisi hieman harmittavan kun tietää, että kaikki nuo vanhat huippupelit on saatavilla myös netissä, emulaattoreiden kera. Mutta ei minua, olen keräilijä. Ei tietokoneen ruudulla ole samanlaista tunnelmaa kuin siinä, että omistaa itse pelin ja konsolin ihan konkreettisesti ja mieluummin vielä alkuperäisen ohjevihkosen kera. Kommentoikaa, pliis!

T: Emuton Keräilijä

Niin, viime lehdessä tätä aihetta jo käsiteltiinkin, mutta mitäs siitä. Ilmeisesti kaikki ihmiset keräävät jotain, jos ei muuta niin rahaa. Mikäpäs siinä, ihan kiva niitä pelejä on alkuperäisessä muodossaankin pelata, mutta kaikilla ei ymmärrettävistä syistä ole tarvittavia raha- ja aikavarantoja tuollaiseen laajamittaiseen keräilytoimintaan. Ja kuten viimeksi tulikin jo sanotuksi, ovat emut mukavia ainakin silloin, kun peliä ei muulla konstilla Suomeen saada ja kun peliä ns. haluaa vain kokeilla ennen ostopäätöksen tekemistä.

KoPemon

Moi

Kiitos hyvästä lehdestä, tosin uusi nimi tuntuu vielä vähän oudolta. Minulla olisi todella hyvä ehdotus joka tekisi monet lukijanne erittäin onnellisiksi. Tehkää anime -piirustuskilpailun voittajakuvasta juliste ja julkaiskaa lehdessänne. Monet lukijat aina vinkuvat, että pitäisi saada lisää julisteita ja lisää animea lehteen. Näin kaikki tulisivat iloisiksi.

Pistäkää ehdotus ainakin korvan taakse.

Mr. Logiikka

Tjaa, ihan hyvä ehdotus. Pistetään harkintaan!!

KoPemon

Hei Konsolipelaajan väki!

Aluksi vähän kysymyksiä:

1. Koska *GT 3* tulee Suomeen?
2. Onko se hyvä?
3. Odotan kovasti X-Boxia, entä te?
4. Jatkuuko historiapalstanne, kuten viime numeron Born To Lose –juttu?
5. Tarvitaanko Pleikka 2:seen tosiaan niin paljon lisävarusteita?
6. Tuleeko se vanha Mariopeli Game Boy Advancelle?

Ja lopuksi kiitokset erinomaisesta lehdestänne!
telijoita, kiitos lehdestä!

T: Mr Thumbnail

Aluksi kiitokset kehuista! Ja sitten vastauksiin:

1. Minun tietojeni mukaan heinäkuun puolenvälin jälkeen, siinä 20. päivän paikkeilla.
2. Erinomainen!
3. Tottakai odotamme sitä innolla ja pelejä eritoten!
4. Saapi nähdä, jos vain löydämme tulevaisuudessakin tilaa vastaavanlaisisille jutuille niin kyllä jatkuu.
5. Muistikortti tarvitaan pelitilanteiden tallentamiseen, lisäohjain kaksinpeleihin, kaukosäädin DVD-leffojen parempaan sohvaperunakatseluun ja lisäpiuha parempaan kuvanlaatuun.
6. Kyllä, paitsi ettei se taida ihan täsmälleen sama "vanha Mariopeli" olla, parannettu versio suosikkiklassikosta kuitenkin.

Ja lopuksi vielä kerran kiitokset kehuista!

KoPemon

Morjens!

Tää on nyt ihan eka kerta kun mä raapustan tähän lehteen. Oon harrastanu kaikkii pelei jo melko pitkään ja mull ois pari kyssäriä teille. Vastailkaa jos huvittaa.

1. Tuleex vormula 1 arvosteluun kohta?
2. Onx lynx ilves?
3. Tykkäättexte mätkintäpeleist vai mist?
4. Paljonx se GBA oikeen maksaa sitte ku se tulee?
5. Enemmän RPGtä lehteen, pliis?

The Lynx

1. Tulee toki, selaa eteenpäin niin viisastut entisestään!
2. On, ja myös moottorikelkkamerkki, tietääkseni. Ja myös ikivanha kannettava konsoli...
3. Niistäkin, tosin meidän on jo työnkin puolesta sulatettava kaikenlaiset pelityypit.
4. Hiukan alle tonnin.
5. Katsotaan, katsotaan.

KoPemon

konsoli pelaaja



TIGERISSA TAPAHTUI

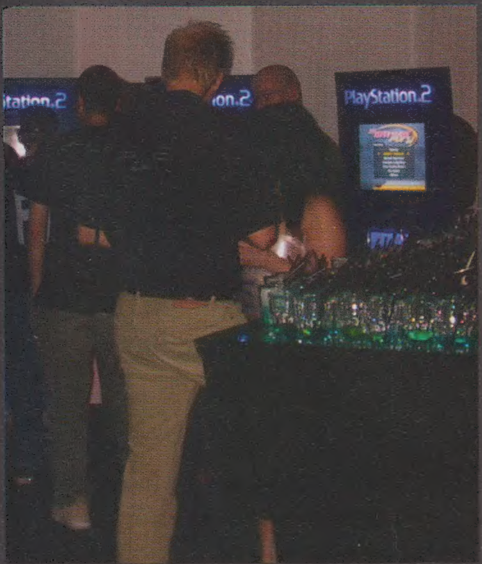
EGMONT INTERACTIVEN ESIINMARSSI

Kesäkuun 7. päivänä helsinkiläinen ravintola Tiger oli ääriään myöten täynnä väkeä. Kyseessä ei ollut mikään tavanomainen klubi-ilta, vaan Egmont Interactiven järjestämä PlayStation-tapahtuma. Paikalle oli kutsuttu pelialan kermaa: Tigeriin saapui niin TV-toimittajia kuin alan yrittäjiäkin. Vieraitten joukossa nähtiin mm. Tiltin Jaana Pelkonen.

Kello viideltä alkanut show oli samalla myös Egmont Interactiven näyttävä esiinmarssi, hoitaahan Egmont nykyään kaikkien Pohjoismaiden PlayStation-jakelun. Virallisilla osuuksilla on monesti tapana olla melko kankeita, mutta Egmont Interactiven väki onnistui välttämään tämän näppärästi. Kutsuvieraitten saavuttua paikalle firman kaupallinen johtaja Vesa Artman esitteli henkilökuntansa ja piti terävän tietoiskun Egmont Interactiven tavoitteista PlayStationin suhteen.



PlayStation-edustuksen siirtyminen Egmontille näyttää mullistaneen PlayStation-kuviot perusteellisesti. Alaan on panostettu rajusti, ja tämä näkyy myös firman tavoitteissa: Egmont Interactive tähtää siihen, että vuoden lopussa Suomessa on myyty 380 000 PlayStationia ja 70 000 PlayStation2:ta (vertailun vuoksi mainittakoon, että nykyiset luvut ovat 326 000 ja 22 000). Tavoitteet eivät vaikuta mitenkään mahdottomilta kun otetaan huomioon se, miten rajusti Egmont Interactive markkinointiinsa panostaa: pelkkä *Formula One 2001*:n markkinointibudjetti on miljoona markkaa. Suomessa yksikään peli ei ole aikaisemmin saanut taakseen moista summaa.



Syksyllä Egmont Interactive suunnittelee tuovansa markkinoille PlayStation2:lle tarkoitetun monitorin, hiiren, näppäimistön ja DVD-kaukosäätimen. Artman lupaili joulumarkkinoille myös eri kokoisia kovalevyjä. Kesällä baanalle lähtee myöskin pelikonein ja screenein varustettu PlayStation Power Truck, joka vierailee useissa eri tapahtumissa.

Virallinen osuus päättyi räväkkään videoon, joka esitteli tulevia PS -ja PS2-pelejä. Mukana olivat mm. PS:n *Syphon Filter 3* sekä PS2:n *Ace Combat 4* ja *Gran Turismo 3*. Ei liene vaikea arvata, mikä edellämainituista peleistä varasti shown.

Virallisen osuuden jälkeen alkoi vapaamuotoinen pelaaminen, joka tuntui keskittyvän eristyisesti rattiohjaimin varustettulle Gran Turismo 3-standille.

–Uskomatonta. En millään jaksa odottaa pelin ilmestymistä, hehkutti eräs tavoittamamme pelaaja GT3:n ratista noustuaan. Mitäpä muuta tuohon voisikaan sanoa?

Räväkkä iltä sai räväkän lopun kahden drag queenin aloittaessa shownsa Tigerin areenalla. Kyytiä saivat imitaatioiden kautta mm. Tina Turner ja Cher, mutta shown loppuosa lienee parasta jättää paikalla olleiden muistin sopukoihin...

HYPE

TOKYO GAME SHOW

LAIMEAT MESSUT JA LAUMA JATKO-OSIA

Tokyo Game Show on kuihtunut viime aikoina. Aikaisemmin vierailijat saattoivat olla varmoja aina-kin kolmesta tai neljästä suuresta yllätyksestä. Nyt kaikki melkeinpä tietävät jo etukäteen, mitä nimikkeitä messuilla esitellään. Kiinnostavaa sitä vastoin on huomata, mitkä tuulet milloinkin Japanin pelimarkkinoilla puhaltavat. Kannettavat pelit valtaavat alaa, Game Boy Advancella on paljon tukijoita ja PlayStation2 on edelleen Japanin kuumin konsoli.

Pelirintamalla tämänkeväistä Tokyo Game Show'ta kansoittivat jatko-osat. Nimet *Final Fantasy X*, *Gran Turismo 3*, *Silent Hill 2*, *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, *Suikoden III* ja *Ace Combat 04* puhuvat puolestaan. Mitään kovin käänteentekevää ei noussut esiin, mutta kaikki olivat silti kunnollisia pelejä. Ehkä asiaan vaikutti se, että Sega haistatti pitkät koko Tokyo Game Showlle ja piti omat GameJam-messunsa viikkoa myöhemmin? Tai jospa japanilainen pelieliitti on kerrankin kärsinyt ideapulasta?

Toinen huomiota herättävä seikka oli Nintendon ja Game Boy Advancen mukanaolo. Yhtiön karsina oli tosin kaukana Kids Cornerin kupeessa, mutta silti. Ehkä ensi kerralla kaikki muutkin ovat mukana?

Voi rauhassa sanoa, että ilman Bill Gatesia ja Xboxia Tokyo Game Show'ssa olisi ollut tavattoman tylsää. He pelastivat messut ja onnistuivat lähes korvaamaan Segan poissaolon.

Kuva: Hiroki Izumi



TGS 2001: PELIALA EPÄTASA-ARVON ASIALLA

SEKSIKKYYS YLEINEN KIKKA TOKYO GAME SHOW'SSA



Aina joku pelitalo onnistuu yllättämään sillä, kuinka pornahtavaksi se messuosastonsa saa. Tarkoitan messutyttöjä, Tokyo Game Shown suosittua ja jokavuotista ilmiötä, sillä näillä tytöillä on tuskin mitään yllään. Tästä on tietysti seurauksena, että monet kävijät ottavat heistä kuvia. Kieltämättä käy mielessä, ovatko messutytöt ainoa houkutin. Eikö itse peleillä ole tarpeeksi vetovoimaa? Tytöistä on jo tullut jonkinlainen käytäntö pelimessuilla.

Tänä vuonna mentiin niinkin pitkälle, että kävijät saivat äänestää seksikkäimmän CESA:n osaston messutytöistä. Kyseisessä osastossa on ennen nähty messujen parhaita pelejä. Juuri CESA järjestää Tokyo Game Show'n.

TGS 2001: PELI JONKA JUMALA UNOHTI

KONAMI ESITTELI SILENT HILL 2:N









Konami voi pitää itseään onnekkaana, sillä yhtiöllä oli Tokyo Game Show'n lupaavin peli. *Silent Hill 2* on onnistunut muutamassa työntäyteisessä kuukaudessa saamaan aidon rakenteen ja graafisen silauksen, jotka miellyttivät suurinta osaa messuvieraista. Xboxin alueelta keskeltä testipaikkoja kantautui niin kova meteli, ettei niin sanottuun 3D-ääneen päässyt perehtymään. Parhaimmillaan pelistä erottui groteskia mylvintää ja johdanto-osan kirkuvat kitarat.

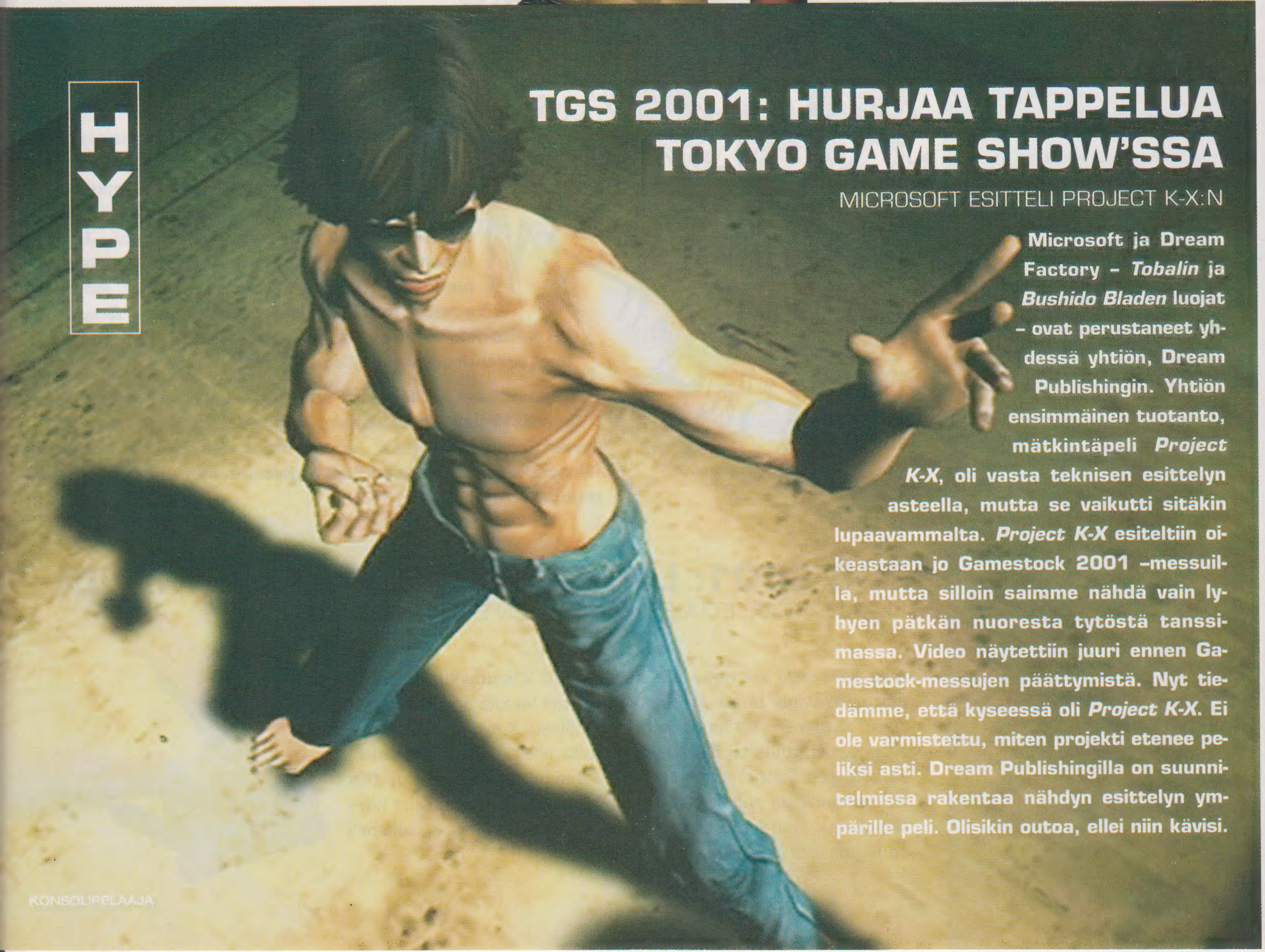
Silent Hill 2:n perusidea on pääosin ennallaan, mutta sisältönsä puolesta peli on kokenut muodonmuutoksen groteskiin ja väkivaltaiseen suuntaan. Peli on yksinkertaisesti kamalampi kuin ennen. Pimeydessä piileskelevät viholliset voivat loikata esiin hetkenä minä hyvänsä ja pelottaa pelaajan järjiltään. Ympäristöistä on saatu varjojen ja valokeilojen avulla entistäkin luotaantyöntävämpiä.

Ylipäänsä ottaen *Silent Hill 2:n* esittelyversio oli erittäin lupaava, ja saimme hyvän kuvan siitä, millaiselta peli näyttää julkaisuajan koittaessa: raa'alta ja pimeältä.

HYPE

TGS 2001: HURJAA TAPPELUA TOKYO GAME SHOW'SSA

MICROSOFT ESITTELI PROJECT K-X:N



Microsoft ja Dream Factory – *Tobalin* ja *Bushido Bladen* luojat – ovat perustaneet yhdessä yhtiön, Dream Publishingin. Yhtiön ensimmäinen tuotanto, mätkintäpeli *Project K-X*, oli vasta teknisen esittelyn asteella, mutta se vaikutti sitäkin lupaavammalta. *Project K-X* esiteltiin oikeastaan jo Gamestock 2001 –messuilla, mutta silloin saimme nähdä vain lyhyen pätkän nuoresta tytöstä tanssimassa. Video näytettiin juuri ennen Gamestock-messujen päättymistä. Nyt tiedämme, että kyseessä oli *Project K-X*. Ei ole varmistettu, miten projekti etenee peliksi asti. Dream Publishingilla on suunnitelmissa rakentaa nähdyn esittelyn ympärille peli. Olisikin outoa, ellei niin kävisi.

HYPE

Spelgalan 2001

Huhtikuun alussa järjestettiin tämänvuotinen Spelgalan-gaala Tukholman Cirkuksessa, ja vaikka tilaisuus olikin kaukana Oscargaalan loistokkuudesta eikä ollut yhtä arvovaltainen kuin Ruotsin elokuvajuhla Guldbaggegalan, se oli joka tapauksessa hitusen parempi ja suurempi kuin viime vuonna. Gaalan järjesti alan yhdistys MDTS, ja sitä edelsivät minimessut, joissa MDTS:n jäsenyhtiöt pääsivät esittäytymään ja esittelemään tuotteitaan. Messuilla esiteltiin muun muassa Microsoftin tuleva Xbox-konsoli ensimmäistä kertaa Ruotsissa, ja kävijät pääsivät kokeilemaan Game Boy Advancea. Sitten vuorossa oli Annika Lantzin juontama palkintojenjako. Uutta tänä vuonna oli se, että yleisö pääsi äänestämään gaalan virallisilla nettisivuilla.

Konsolipelit voittivat neljä kaikkiaan 14 kategoriasta: vuoden lastenpeliksi valittiin PlayStation-peli *Spyro: Year of the Dragon*, vuoden seikkailuksi tuli Dreamcastin *Shenmue*, vuoden urheilupeli-tittelin sai Dreamcastin *Virtua Tennis* ja *Colin McRae Rally* PlayStationille voitti vuoden parhaan racing-pelin palkinnon..

Ensi vuonna toivoisimme, että myös tärkeät tyylilajit tasoloikka ja mätkintä pääsisivät osingoille, että pelien tekijät ottaisivat itse vastaan palkintonsa ja että gaala olisi avoinna yleisölle.

Gamecube viivästyy

Nintendo paljasti äskettäin, että Gamecuben Japanin- ja Amerikan-julkaisut siirtyvät heinäkuusta syyskuun 14:nteen sekä marraskuuhun lokakuun sijaan. Syksi sanottiin, ettei Nintendo tohdi tulla markkinoille laiteongelmien tai hyvien pelien puutteen vuoksi. Yhtiö ilmoitti myös, että konsolin hinnaksi tulee vain 199 dollaria eli noin 1300 markkaa.

Kolmas kerta sanoo toden Tony Hawkille

Neversoft ja Activision ovat yllätyksettömästi päättäneet jatkaa menestystä niittänyttä *Tony Hawk* -sarjaa. Tuleva kolmas osa aiotaan julkaista PlayStation2:lla, PlayStationilla, Game Boy Advancella, Game Boy Colorilla ja Xboxilla.

Time Crisis PlayStation2:lle

Namco aikoo julkaista *Time Crisis* -sarjan osan PlayStation2:lla. Vielä ei ole selvää, mihin osaan PlayStation2-peli perustuu, mutta Namco on luvannut antaa lisätietoja E3-messuilla. Se on ainakin varmaa, että pelin mukana tulee USB-yhteensopiva valopistooli.

TGS 2001: JAPANILAISILLE OMA XBOX-OHJAIN

JAPANI SAA SELVÄSTIKIN "PARHAAN" OHJAIMEN



Keskusteltuaan useiden japanilaispelaajien kanssa Microsoft päätti luoda Japanin markkinoille erikoissuunnitellun ohjaimen. Se on hieman pienempi kuin länsimainen ohjain, ja sen nappien paikkoja on muutettu. Kaksi analogista vipua ovat lähempänä toisiaan, ja digitaaliselle ohjausristille on annettu keskeisempi paikka – Start- ja Back-namiskat on siirretty ohjaimen vasemmalle puolelle, jotta sille tulisi tilaa. Oikealla puolella nappuloita on sullottu lähemmäs toisiaan ja toimintanäppäimet on siirretty alas. Japanilaisessa Xbox-ohjaimessa on lisäksi pidempi johto kuin useimmissa muissa japanilaisissa ohjaimissa. Microsoftilta sanotaan, että japanilaisohjain on suunniteltu maksimaalista mukavuutta ja kontrollia silmälläpitäen, mikä saa meidät kieltämättä epäilemään, kuinka paljon se on länsimaista vastinettaan parempi. Valitettavasti Konsolipelaaja ei ole päässyt vertailemaan ohjaimia. Palaamme asiaan, kun testitilaisuus tarjoutuu.



TGS 2001: MICROSOFT TEKEE SOPIMUKSEN SEGAN KANSSA

GRAFFITIEN, LOHIKÄÄRMEIDENJA KILPA-AJON MÄÄRÄ HOUKUTELLA JAPANILAISPELAAJIA

Microsoft tietää, että ilman japanilaisia tukijoita Xboxin päivät ovat luetut TV-pelien kotimaassa. Bill Gates ilmoitti Tokyo Games Show -messujen aloituspuheensa yhteydessä Microsoftin ja Segan välisestä yhteistyöstä. Japanilainen pelijätti aikoo julkaista vuoden mittaan ainoastaan Xboxille kehitettyjä pelejä, joihin lukeutuvat mm. räiskintäroolipeli *Panzer Dragoonin* jatko-osa, *Jet Set Radio Future*, *Gun Valkyrie* ja täysin uusi versio racing-peli *Sega GT:stä*.

Japanilainen pelilehdistö suhtautui uutiseen melko skeptisesti. Yksikään mainituista Sega-peleistä ei ole myynyt erityisen hyvin Japanissa, ja useimmat uskoivatkin Sonyn ja Nintendon markkinaosuuksien valtaamisen vaativan paljon muutakin.

TGS 2001: LAIHDUTUSPELI UUSIN TRENDI

KUKA VÄITTÄÄ, ETTÄ PELAAMINEN ON EPÄTERVEELLISTÄ?

Alku kävi vielä kevyesti, kun Konami liitti kalorinpolttosysteemin uusimaan *Dance Dance Revolutioniin*, ja nyt ideasta on kehkeytynyt täysin uusi peli. Laihdutuspelit ovat tulleet! Kun ihmisillä ei ole aikaa käydä salilla tai pelata sählyä, mikä olisikaan parempi ratkaisu kuin peli, joka täyttää päivittäisen kuntoilutarpeen? *Happy Diet* on ensimmäinen puhdasverinen laihdutuspeli, ja sen mukana tulee steppilauta. Pian selviää, tuleeko *Happy Dietistä* hitti vai ei, sillä peli on jo julkaistu Japanissa.



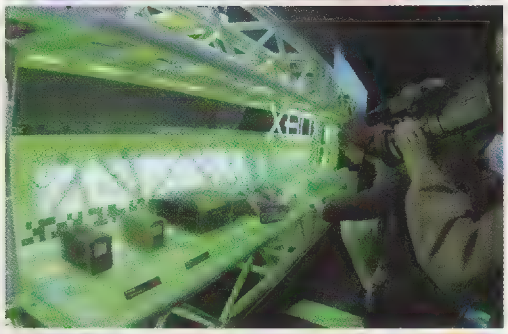
MESSUJEN MAKUPALAT













KENELLÄ OLI ENITEN ESILLÄ, PARHAAT PELIT JA SUURIN SHOW?

SONY: Tuttuun tapaan Sonyn sopukka oli lastattu täyteen yhteistyökumppaneiden pelejä, mutta oli esillä toki Sonyn omiakin tuotteita. *Gran Turismo 3* oli kiistämättä suosituin. Pleikkari ykkösen alkanutta lähtölaskentaa todisti vähäinen PlayStation-nimikkeiden määrä. Näyttää siltä kuin konsoli sinnittelisi vuoteen 2002. Tämän jälkeen seuraa jyrkkä alamäki.

KONAMI: Konamin karsinassa käy aina paljon väkeä. Osittain siksi, että yhtiöllä on paljon pelejä, osittain siksi että pelit ovat kaiken lisäksi hyviä. Tämän vuoden suosituimpia olivat *Silent Hill 2* ja *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Niiden jälkeen eniten huomiota sai puoleensa Xbox-peli *Air Force Delta 2*. Välillä peliin oli jopa pidemmät jonot kuin *Silent Hill 2:lle*.

Kuten tavallista, Konami pyöritti show'ta, jossa muun muassa artisti Yuki (Zombie Nation) esitti Yasuhiro Konishin (Pizzicato Five) uudet tanssiaskeleet *Beatmaniassa*. Esityksen jälkeen näytettiin vielä *Suikoden III*. Tämä se on juhlatunnelmaa!

CAPCOM: *Heavy Metal: Geomatrix* oli ehkä Capcomin suurin yllätys Tokyo Game Show'ssa, vaikka sen olemassaolosta oli tiedetty jo puolisen vuotta. Pelin rakenne muistuttaa Spawnia ja perustuu deathmatcheihin. *Heavy Metal: Geomatrixin* lisäksi väki villiintyi eniten *Capcom vs SNK: Millenium Fight 2000 Prosta*, *Capcom vs SNK 2: Millionare Fighting 2001:stä* ja *Devil May Crysta*. Ja Konamin tavoin Capcom piti tunnelman katossa kiivaalla mätkintäkilvalla.

SQUARE: Roolipelikuningas Square on muutamaa poikkeusta lukuunottamatta ollut melko kesysti esillä viime vuosien Tokyo Game Show –messuilla. Tämänkeväinen Squaren messupanos ei ollut poikkeus. *Final Fantasy X:n* kaksi pelattavaa osaa ja *WonderSwan Color* –pelit *Final Fantasy II, Blue Wing Blitz* ja *Wild Card* eivät tehneet suurta vaikutusta. Olisin toivonut enemmän.

XBOX: Microsoftin messuosastolla oli enemmän showta kuin pelejä. Strobot väpättivät villin technon tahtiin ja tytöt lyhyissä nahkamekoissaan kietoutuivat tankojen ympärille teeskennellyssä hurmiossa. Joskus Xboxin säädettävältä korokkeelta tuprahti niin paljon hiilihapposavua, että koko aitauksen olisi voinut luulla räjähtävän. Pyroteknisten erikoistehosteiden lisäksi osastolla nähtiin valtavilla videoruuduilla pelejä ja haastatteluja. Microsoftia ei ainakaan voi syyttää ruudin säästelemisestä.

NAMCO: Namcon aitauksessa oli melko vaisua. *Klonoa 2* ja *Air Combat 04* olivat kiistämättä suurimmat pelinimet. Kaikki muu tuntui pelkältä antikliimaksilta, kunnes Namco vahvisti videoruudullaan huhun roolipeli *Xenosagasta*, jonka kehittää Monolift Soft – tiimi Xenogearsin takana. Tuottaja Tetsuya Takahashi johtaa työtä, ja *Xenosaga* tulee PlayStation2:lle toivottavasti vuoden loppuun mennessä.

Solid Snake saa pitää äänensä

Toimitukseen on tullut paljon kyselyjä siitä, onko David Hayter Solid Snaken mukavana äänenä vielä *Metal Gear Solid 2: Sons of Libertyssä*. Nyt asia on selvinnyt, ja David hoitaa edelleen Solid Snaken hommat. Lisäksi Christopher Fritz palaa Otaconina, kuten myös Patric Lain Revolver Ocelotina. Kaikki riippuu nyt vain käsiksestä.

Gran Turismo 3 valmis

Sony ja Polyphony Digital ovat esitelleet ensimmäistä kertaa valmiin version PlayStation2-autopeli *Gran Turismo 3:sta*. Esittelyn yhteydessä pelin luoja Kazunori Yamauchi paljasti, että pelisarjan seuraava osa on verkkopeli, jota voi pelata GTN-nimisen palvelun välityksellä. Ei käynyt selville, tuleeko online- *Gran Turismo* olemaan täysin uusi *Gran Turismo* –peli vaiko vain verkkoversio vanhasta pelistä. Gran Turismo 3 saapunee Suomen kauppoihin heinäkuussa.

Hämähäkkimies tulee taas

Pleikkaripeli *Spider-Mania* ei vain käännetä Dreamcastille, vaan peli saa myös jatkoa, Spider-Man: Enter Electron. Tuleva PlayStation-peli perustuu aikaisemman pelin suosittuun ideaan. Hämähäkkimies on kuitenkin varmasti opetellut pari uutta liikettä, joista voi olla hyötyä taistelussa uusia vihollisia vastaan.

Peli- ja elokuva-alat symbioosissa?

Joka päivä kuuluu uutisia uudesta leffasta, josta tehdään TV-peli tai päinvastoin. Alat ovat tajunneet, kuinka tuottoista suosittu nimi voi olla, ja ymmärtäneet asian tärkeyden kummallekin osapuolelle.

Infogrames on saanut hyppysiinsä peliteko-oikeudet toimintapätkä *Mission: Impossible 2:teen*. Peli, josta toivottavasti tulee yhtä jännittävä kuin valkokankaalla, aiotaan julkaista ennen ensi vuotta, ja sitä päästään varmaankin pelaamaan sekä PlayStation2:lla että Xboxilla. Myös nelinkertaisesta Oscar-voittajasta *Hiipivä tiikeri, piilotettu lohikäärme* tulee peli vuonna 2002. Konsoleita ei vielä ole kerrottu, mutta huhutaan "seuraavan sukupolven koneista".

Vuosi 2002 ei ole tapahtumien vuosi pelkästään TV-pelejä pelaaville leffafriikeille vaan myös heidän vastakohdilleen, elokuvia katsoville peliffriikeille. Silloin nimittäin tulee ensi-iltaan uusi *Sammo Hungin ohjaama Soul Calibur* –filmi.

HYPE

KANNETTAVA VALL

GAME BOY ADVANCEN ILMESTYMINEN ON KÄSILLÄ. KONSOLIPELAAJA ON TESTANNUT ITSE LAITTEEN JA SEN VIISI PARASTA PELIÄ, JOTKA JULKAISTAAN ITSE LAITTEEN ILMESTYMISAJANKOHDAN YHTEYDESSÄ. KAIKEN KAIKKIAAN VOIMME TODETA VALLANKUMOUSTEN OLEVAN NYT TASKUKOKOISIA.

Kahdentoista vuoden ansiokkaan palveluksen jälkeen maailman myydyin pelikone siirtyy eläkkeelle. Aikaa on kulunut sitten Game Boyn julkistamisen, joka tapahtui yhtenä aivan ensimmäisistä kannettavista pelikonsoleista vuonna 1989. Ennen sitä oli tarjolla ollut monenlaisia keskinkertaisia pelilaitteita, näiden mukana mm. Microvision vuodelta 1979, vuonna 1981 julkistettu Coleco Total Control 4 sekä Game & Watch, kaksi pientä laitetta joissa oli oma pelinsä kummassakin ja jotka kaksine näyttöruutuineen vaikuttivat erityisen edistyksellisiltä. Nyt sanaan edistyksellinen on tullut aivan uutta sisältöä.

Vuosien saatossa mikään laitevalmistaja ei ole kyennyt tosissaan haastamaan Nintendon asemaa. Segan Game Gearia ei voinut pelata auringonpaisteessa ja laite imi patterit tyhjiksi varsin nopeasti. Atarin Lynx puolestaan oli liian tuhti toimiakseen varsinaisesti kannettavana. Kaiken lisäksi Bandai tai SNK eivät ole pystyneet maailmanvalloitukseen omilla laitteillaan, vaikka heillä oli ollut lähes 10 vuotta aikaa kehitellä todelliset vastustajat Nintendolle. Esimerkkinä toimikoon epäonninen Neo Geo Pocket, joka julkaistiin vuonna 1998. Nintendon ei siten ole tarvinnut olla varsinaisesti huolissaan kilpailijoittensa toimista, vaan yhtiö on pikemminkin keskittynyt ylittämään omat aiemmat saavutuksensa.

Se, että Nintendon kannettava pelikone on kehittynyt ajan saatossa laihdutuskuurien ja erilaisten lisälaitteiden avulla, lienee tärkeä osasyy 120 miljoonan myydyn kappaleen taustalla. Suurin yksittäinen asia suosion taustalla ovat kuitenkin pelit. Suuren määränsä ja keskimääräisesti hyvän tasonsa lisäksi pelit ovat kehittyneet samaa tahtia laitteen mukana. Monia hienoja pelejä on kehitelty ensimmäisten pioneeripelien jälkeen, joihin kuuluivat varsin yksinkertaiset *Tetris*, *Tennis* ja *Super Mario Land* - ne kaikki juhlivat pelimarkkinoilla 80-luvun lopulla. Vasta viime vuonna ilmestyneet *Pokémon*-pelit olivat selkeästi pelkkää tekohengitystä Nintendon vanhentuneelle formaatille.

Firma on omistanut viime vuodet Game Boyn manttelinperijän kehittämiselle. Pidellessään Game Boy Advancea kädessään voi vain yhtyä Nintendon käsitykseen uutuudesta parhaana 2D-koneena, kuten he itse GBA:ta mainostavat. Game Boy Advance tarjoaa saman pelikokemuksen kuin kiinteät pelilaitteet – tosin kannettavassa muodossa, kertoo Nintendo of Europen markkinointipäällikkö David Gosens. Laite on vallankumous liikkuvassa pelaamisessa kaikille niille, jotka haluavat pelata ensiluokkaisia pelejä missä ja milloin tahansa, hän lisää. Kommentit eivät tunnu ylilyöviltä kun laitteen käynnistää ensimmäisen kerran. Laitteesta kuulu kirkas käynnistysääni ja GAME BOY -teksti ilmestyy ruudulle. Itse pelaamiseen päästäessä on selvää, että Game Boy Advancen kohdalla on kyse kannettavan peliformaatin vallankumouksesta.

Nintendo ei ole turhaan valinnut Advance-nimeä uutuudelleen. 32-bittisellä prosessorilla varustettuna se on neljä kertaa nopeampi kuin edeltäjänsä ja voi pyörittää ruudulla kerrallaan 32 000 väriä. Aikaisempi 52 värin raja alkaa vaikuttaa melko vaisulta luvulta uusien lukujen rinnalla. Tervetullut uutuus on erittäin kirkas ja tarkka widescreen-näyttö, joka ei kuitenkaan tee laitteesta liian isoa. Game Boy Advance on niin pieni ja kätevä, että sen voi huoletta sijoittaa astetta löysempien housujen taskuun tai käsilaukkuun. Laite jättää samalla kännyköiden matopelit ja kämmenmikroihin tehdyt peliyritelmät valovuosien päähän taakseen.

Nintendo ei ole varustanut uutta laitetta valaistulla näytöllä, mikä merkitsee ongelmia niille jotka haluavat (tai jostain syystä joutuvat) pelaamaan pimeässä. Ratkaisu on Light Boy Advance, joka on valaisun tarjoava lisälaite ja helposti keskusyksikköön kytkettävissä. Laitteesta tulee tosin tällöin hieman kolho, mutta peiton alla salassa pelaaminen onnistunee vallan mainiosti.

Hienoa on myös se, että Game Boy Advance pyörittää useimpia Game Boy- ja Game Boy Color pelejä. L-nappia painamalla näytön saa mukautettua edeltäjille tehtyihin peleihin sopiviksi. Pelaaja joutuu elämään



...ANKUMOUS

sen seikan kanssa, että vanhat, kaksi kertaa nykyisen kokoiset pelikasetit jäävät hieman laitteen ulkopuolelle.

Game Boy Advance -euforian voi nelinkertaistaa tarjolla olevalla kaapelilla, jossa on neljä ulostuloa. Bonuksen muodostaa se, että useimmat pelit vaativat että vain yhdellä pelaajalla on varsinainen pelikasetti koneessa. Tämän ansiosta moninpeli on hieman taloudellisempaa kuin se, että kukin neljästä pelaajasta joutuisi ostamaan pelin itselleen. Varsin nokkela veto Nintendolta, joka on asettanut laitteen hinnan varsin korkealle. Paristokustannuksien pitäisi kuitenkin pysyä pieninä, sillä Game Boy Advance toimii jopa 20 tuntia vain kahdella AA-paristolla.

Ikään kuin tässä ei jo olisi tarpeeksi, voi kukin käyttää omaa kirkkaan sinistä, lilaa, valkoista tai punaista Game Boy Advanceaan tulevan Gamecuben ohjaimena.

Jotkin niistä peleistä, jotka ilmestyvät laitteelle myöhemmin kuluvana vuonna, ilahduttavat varmasti nostalgikkoja. Kyseessä ovat Super NES:in ajoilta peräisin olevien klassikkojen käännökset. *Yoshis Islandin* ja *Super Mario Worldin* kaltaiset pelit ovat työn alla. Capcom on ilmoittanut tekevänsä Game Boy Advancelle *Final Fightin, Breath of Firen* ja *Super Street Fighter II:n*. Intelligent Systemsiltä tulevat myös *Mario Kart Advance* ja kokonaan uusi *Metroid*-peli.

Voidakseen tarjota parhaat mahdolliset pelit Game Boy Advanceen on Nintendo solminut useita sopimuksia eri pelitalojen kanssa. Konami tuo kortensa kekoon vampyyripläjäys *Castlevania: Circle of the Moonin*, vanhan kilpa-ajopeli *Konami Krazy Racersin* ja golfpeli *Golf Masterin* myötä. Namco vastaa Konamin tarjontaan huippuhauskan tasopeli *Klonoan* uudella versiolla, kun taas Hudson kehittää *Bomberman Storya*, joka hyödyntää nelinpelimahdollisuutta. Jopa Dreamcast-hitti *ChuChu Rocket* tulee löytämään tiensä Game Boy Advanceen ja pieni Sonic Team loikkarien joukko on tehnyt tasoseikkailupelin nimeltä *Pinobee: Quest of the Heart*.

Samanaikaisesti Game Boy Advancen Euroopan julkaisun kanssa ilmestyvät *Super Mario Advance*, joka herättää henkiin erään



Nintendo on omistanut viime vuodet Game Boyn manttelinperijän kehittämiselle. Pidellessään Game Boy Advancea kädessään voi vain yhtyä Nintendon käsitykseen uutuudesta parhaana 2D-koneena, kuten he itse GBA:ta mainostavat.

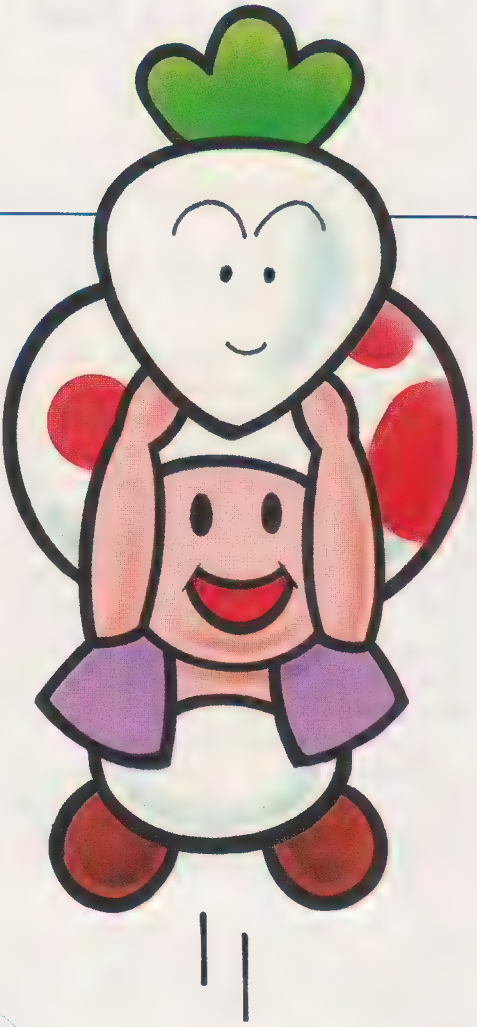
suosikkihahmoistamme, seikkailupeli *Kuru Kuru Kururin*, futuristinen kilpa-ajopeli *F-Zero: Maximum Velocity* sekä kymmenisen muuta peliä.

Nintendo arvioi myyvänsä noin 24 miljoonaa Game Boy Advancea lähimpien vuosien aikana. Luku on yli kaksinkertainen verrattuna siihen, kuinka monta kappaletta konsolin edeltäjiä on myyty yhteensä. Ottaen huomioon pienen kumouksen, joka piilee kannettavan laitteen sisuksissa, Nintendo lienee arvioinut myyntilukunsa aivan oikeaan suuntaan. Tulevaisuus tulee näyttämään, pysyykö Nintendo yhä kannettavien konsolien markkinoiden yksinvaltiaana.

SUPER MARIO ADVANCE

LUONNE **TASOLOIKKA** JULKAISIJA **NINTENDO** VALMISTAJA **NINTENDO** PELAAJIA **1-4** MYYNNISSÄ **NYT**

SUPER MARION ILMESTYESSÄ ENSIMMÄISEN KERRAN SE HURMASI KAIKKI PELAAJAT. TODENNÄKÖISESTI PELIN GAME BOY ADVANCE JULKAISU SYNNYTTÄÄ SAMAN VANHAN MARIO-KUUMEEN.



Monille ihmisille Mario on edelleen TV-pelin synonyymi. Tämä ei tietenkään ole vain sattumaa. Vuosien saatossa viiksekäs putkimiehemme on näytellyt pääroolia useissa Nintendon parhaista peleistä. Ja vaikkakin Jump Manin historia alkoi jo *Donkey Kongin* (1981) myötä, sai hän nimensä vasta *Mario Brosin* (1983) ilmestyessä. Kaksi vuotta myöhemmin hänestä tuli *Mario*, jolla oli täysin oma maailmansa.

Super Mario Brosin merkitystä peliteollisuudelle ei voi kyllin korostaa. Ilman kyseistä peliä Sonic ja Crash eivät koskaan olisi nähneet päivänvaloa. Ilman pelin saamaa suosiota Nintendo tuskin olisi päättänyt julkaista uutta Mario-peliä jokaisen uuden konsolin julkaisun yhteydessä. Pienen loogisen päättelyn avulla huomaa myös, että pelin ilmestyminen oli vain tarpeellinen alkusoitto *Super Mario Bros 2:n* julkaisulle. Toisesta näkökannasta tarkasteltuna järkeily ei olekaan niin vedenpitävää. Juuri *Super Mario 2* on yksi peliperheen epäaidoista julkaisuista.

On viisainta huomauttaa, että peli jota Suomessa kutsutaan nimellä *Super Mario 2* ei ole sama peli kuin mikä Japanissa tunnetaan samaisella nimellä. Japanilainen versio julkaistiin vuonna 1986 Famicom Disc Systemille. Yhteneväisyydet alkuperäisen *Super Mario Brosin* kanssa olivat moninaiset, mutta uutena tekijänä oli Luigin oma persoona. Luigi muun muassa hyppi korkeammalle kuin Mario. Peliä ei koskaan lanseerattu Japanin ulkopuolella, mutta se löytyy Super NES kokoelma *Super Mario All-Starsilta* nimellä *The Lost Levels.*

Pohjolassa julkaistu Super Mario Bros 2 erosi merkittävästi Japanissa julkaistusta edeltäjästään. Peliä ei alunperin oltu varattu Mariolle, vaan siitä löytyi kaikkiaan neljä uutta hahmoa. Japanissa peli julkaistiin nimellä Doki *Doki Panic*, mutta kun oli aika julkaista *Super Mario Brosin* jatkaja jenkkimarkkinoille, Nintendo päättikin vaihtaa pelin hahmot Marioksi, Luigiksi, Peachiksi ja Toadiksi sekä nimetä sen *Super Mario Bros 2:ksi.*

Ulkoisesti *Super Mario Bros 2* oli viimeistellympi kuin *Super Mario Bros*. Vihollisia oli enemmän, radat olivat vaihtelevampia ja värit erittäin kirkkaita. Se, että hahmoa pystyi liikuttamaan eteen- ja taaksepäin, antoi radoille täysin uuden ulottuvuuden. Tätä taustaa vasten ei ole vaikea ymmärtää, miksi Nintendo on päättänyt julkaista Game Boy Advancelle täysin oman version pelistä.

Super Mario Advance pohjautuu pitkälti Super Mario All-Starsilta löytyvään *Super Mario Bros 2:n* versioon. NES-version rinnalla peli sisältää kaksi valtavaa parannusta: hienomman grafiikan ja tallennusmahdollisuuden. Hahmojen erityispiirteet on tuotu mukaan uuteen versioon, mikä tarkoittaa että Mario on tavalliseen tapaan all-round hahmo, Peach voi liitää ilmassa, Toad on nopea ja vahva ja Luigi uhkaa edelleen rikkoa korkeushypyn maailmanennätyksen. Vaikka pelissä on paljolti vanhan ja totutun tuntua, on siihen saatu mukaan joitain täysin uusia

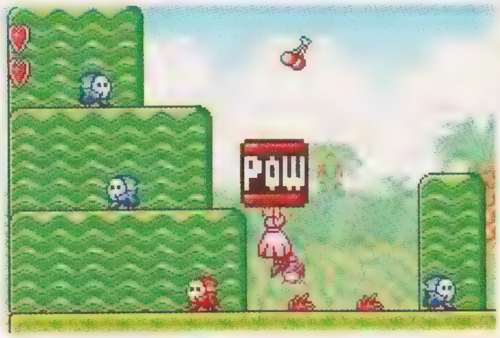
Ne, jotka päättävät ostaa Super Mario Advancen ensimmäiseksi Game Boy Advance -pelikseen, saavat kaupan päälle sisäänrakennetun version Mario Brosista.

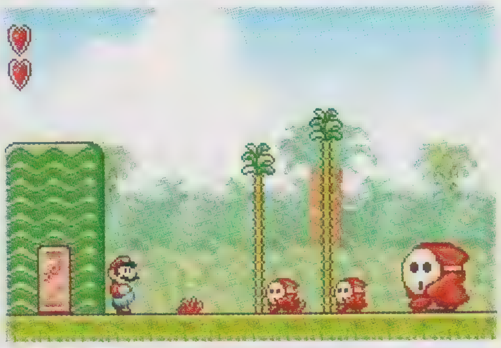
ominaisuuksia. Tietyt radat ovat uniikkeja ja vain GBA:ta varten luotuja. Lisäksi sekä sankarit että viholliset liikkuvat enemmän kuin koskaan aiemmin. Ne, jotka päättävät ostaa *Super Mario Advancen* ensimmäiseksi Game Boy Advance -pelikseen, saavat kaupan päälle sisäänrakennetun version *Mario Brosista.* Ajatuksena on, että pelaaja voi haastaa kerralla jopa kolme ystäväänsä, eikä itse pelejä tarvitse tällöin olla kuin yksi kappale. Kaikki tarpeellinen data liikkuu kaapelin kautta pelin sisältävän laitteen ja muiden pelaajien laitteiden välillä.

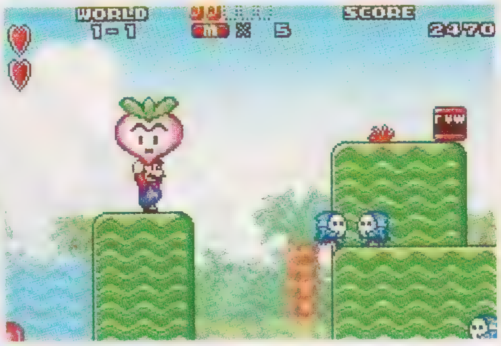
Super Mario Bros on eittämättä yksi odotetuimmista julkaisuista Nintendon uudelle konsolille. Sekä retropelaajat että vasta-alkajat odottavat tätä uutta, päivitettyä versiota pelistä, joka oli aikanaan yhtä odotettu ja ainutlaatuinen. Riski siitä, että he tulisivat pettymään, on olemattoman pieni.



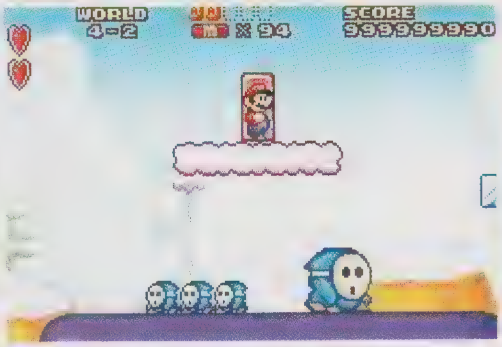

WORLD
3-1
SCORE
149570


POW

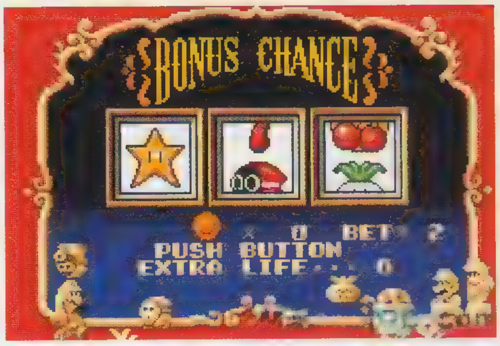



WORLD
1-1
SCORE
2470

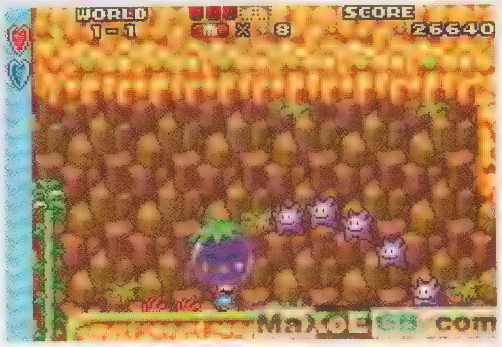

2420
POW


WORLD
4-2
SCORE
999999990


WORLD
1-1
SCORE
430

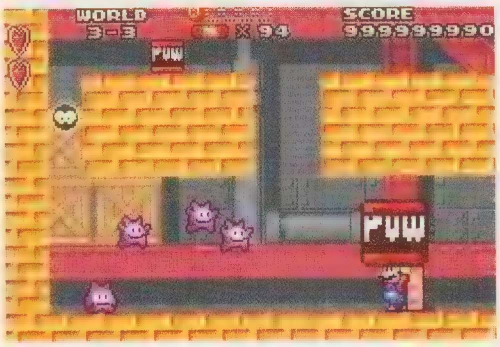

BONUS CHANCE
PUSH BUTTON
EXTRA LIFE

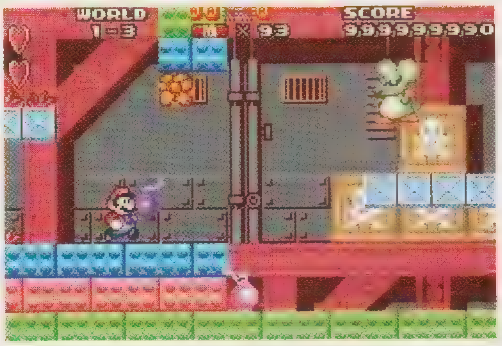

POW


WORLD
1-1
SCORE
26640


WORLD
1-1
SCORE
37740




WORLD
3-3
SCORE
999999990
POW


WORLD
1-3
SCORE
999999990

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE

LUONNE **SEIKKAILU** JULKAISIJA **KONAMI** VALMISTAJA **KCEK** PELAAJIA **1-4** MYYNNISSÄ **NYT**

EHDIMME JO LUULLA, ETTEMME ENÄÄ KOSKAAN KOKISI MITÄÄN NIIN HIENOA KUIN CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT OLI. KONAMI ON KUITENKIN YLLÄTTÄNYT MEIDÄT. HE OVAT MYÖS HUOMANNEET, ETTÄ CASTLEVANIA-KONSEPTI TOIMII PARHAITEN 2D-MUODOSSA.



Castlevania-sarja kuuluu pelihistorian todellisiin pitkän matkan spesialisteihin. Kreivi Draculan linnan syövereistä ei MSX-peli *Vampire Killerin* (1986) jälkeen ole ilmestynyt sen vähempää kuin 16 peliä. Näiden joukossa on kiistämättömiä klassikoita, kuten NES:n *Castlevania*, Super NES:n *Super Castlevania IV* ja PlayStationin *Castlevania: Symphony of the Night*. Sarjan kaksi viimeisintä osaa ovat ilmestyneet Nintendo 64:lle. Kummatkin peleistä ovat Konamin Kobe-osaston kehittämiä, ja vaikkei Konamilla olekaan ollut erityistä *Castlevania*-tiimiä, ovat nämä kaksi peliä erilaisia muihin verrattuna. Suurimmaksi osaksi tämä johtuu siitä, että *Castlevania* ja *Castlevania: Legacy of Darkness* tapahtuvat kolmiulotteisessa ympäristössä, kun taas kaikki niitä edeltäneet pelit tehtiin kaksiulotteisella grafiikalla. Jossain matkan varrella katosi se tekijä, mikä taikoi tavallisesta toimintapelistä mestariteoksen. *Castlevania: Circle of the Moon* sisältää paluun 2D-grafiikkaan, ja näyttäisi siltä että Konami on osunut valinnalla napakymppiin.

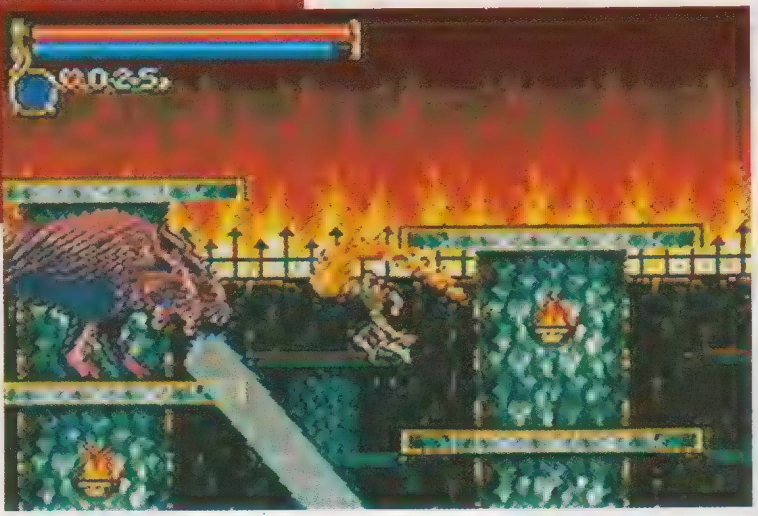
Jos haluaa verrata *Castlevania: Circle of the Moonia* johonkin toiseen sarjan peleistä, on vertailukohdan eittämättä oltava *Castlevania: Symphony of the Night*. Seikkailu alkaa, kun pelaajan pitäisi vampyyrinmetsästäjän roolissa tutkia Castlevanian linna. Seikkailu saa esimerkiksi *Castlevania: Symphony of the Nightissa* paljon syvyyttä juuri siksi, että pelaajan on liikuttava runsaasti edestakaisin linnan eri osissa.

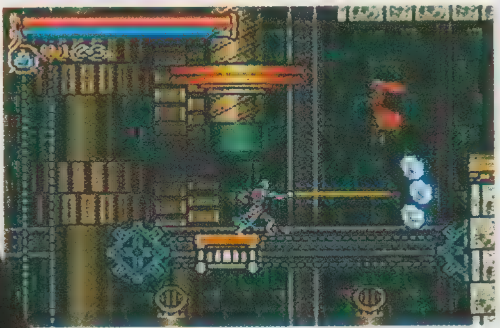
Peli alkaa linnan katakombeista. Ennen hahmon ohjaimiin pääsyä pelaajalle näytetään animaatio, missä sarjan aiemmista peleistä tuttu Camilla herättää kreivi Draculan henkiin. Samalla hetkellä kun Dracula virkoaa, juoksee huoneeseen kolme vampyyrinmetsästäjää. Kreivi saa näistä vanhimman vangikseen ja onnistuu jollain keinolla halkaisemaan lattian. Muut metsästäjät tippuvat halkeamaan, ja he putoavatkin hyvän tovin ennen kuin tömähtävät maahan. Lyhyen dialogin jälkeen he eroavat ja pelaaja pääsee lopulta ohjaamaan heistä toista. Ensimmäiset viholliset, joihin pelaajan vampyyreja metsästävä alter ego Nathan Graves törmää, ovat joukko palopommeilla varustautuneita luurankoja. Heidän jälkeensä seuraa lepakoita ja tulta syöksevä pääkallo. Ne, jotka ovat pelanneet sarjaa näihin päiviin saakka, tunnistavat varmasti tuttuja elementtejä. Hieman myöhemmin pelaaja saapuu paikkaan, missä kahdet kiviportaat kiemurtelevat alas katosta. Koska Nathan ei ole vielä oppinut tekemään tuplahyppyä, ei hän yllä kumpiinkaan portaisiin.

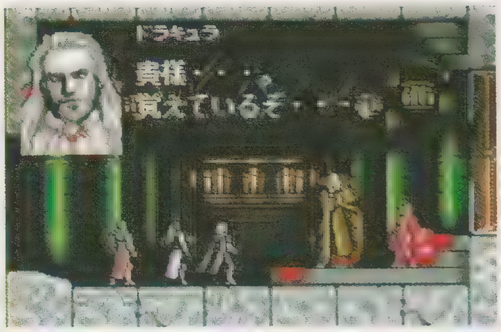
Hyppytekniikan opettelu avaa lukemattomia uusia mahdollisuuksia, joiden myötä tarina jatkuu. Tarinan edetessä pelaaja oppii uusia taitoja, joiden avulla hän pääsee etenemään uusiin paikkoihin. Tavalliseen tapaan myös viholliset muuttuvat ilkeämmiksi pelin edetessä, mutta onneksi myös oma hahmo voimistuu pelin aikana. Uusien taitojen oppimisen lisäksi voi myös löytää varusteita, ja jokaista voitettua vihollista vastaan pelaajan hahmo saa kokemuspisteitä, jotka auttavat etenemään uusille tasoille.

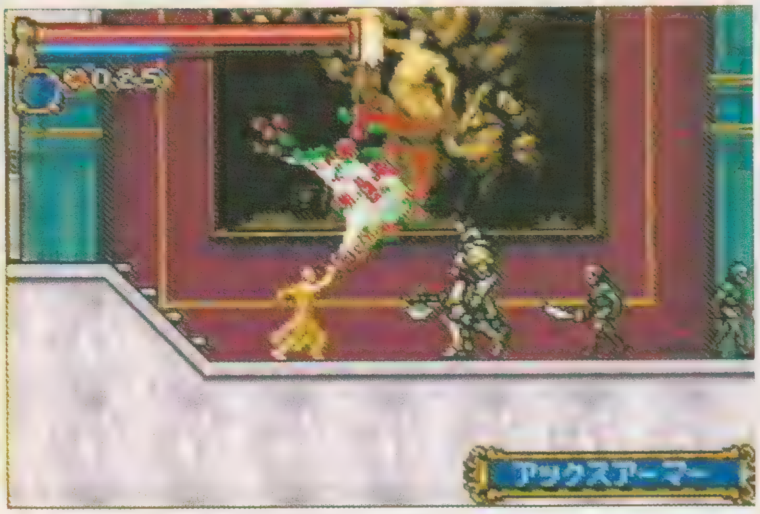
Vaikka tarina tai peli itsessään ei tarjoa mullistavia uutuuksia sarjan muihin 2D-julkaisuihin verrattuna, tuntuu *Castlevania: Circle of the Moon* silti tärkeältä peliltä. Juuri kun olimme alkaneet miettiä josko saisimme vielä kokea jotain sellaista kuin *Castlevania: Symphony of the Night* oli, näyttää Konami tajunneen sarjan toimivan parhaiten kaksiulotteisena. Se, että heillä on ollut tarpeeksi hyvää makua ottaa mukaan perinteisiä aseita (kello on yhä korvaamaton ase taistelussa vihollisia vastaan, jotka heittävät tai ampuvat jotain) ja sekoittaa vanhoja hahmoja uusiin hirviöihin, tekee pelin todella houkuttelevaksi. Odotus on pian ohi, ja sen jälkeen kreivi Draculan metsästys voi alkaa, seitsemättätoista kertaa.

MOON







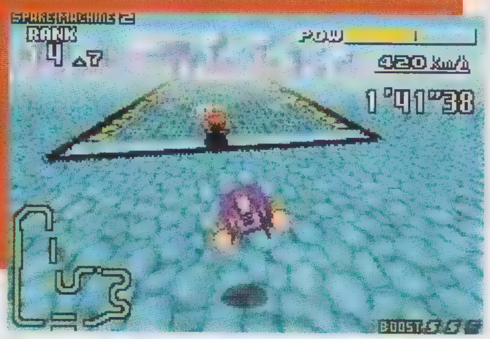
Se, että Konamilla on ollut tarpeeksi hyvää makua ottaa mukaan perinteisiä aseita ja sekoittaa vanhoja hahmoja uusiin hirviöihin, tekee pelin vastaansanomattoman houkuttelevaksi.

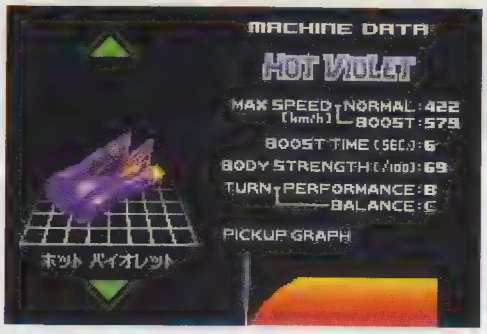
F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

LUONNE **KILPA-AJO** JULKAISIJA **NINTENDO** VALMISTAJA **NINTENDO** PELAAJIA **1-4** MYYNNISSÄ **22. KESÄKUUTA**

F-ZERO GAME BOY ADVANCELLE KUULOSTAA HYVÄLTÄ, EIKÖ TOTTA? MAXIMUM VELOCITY NÄYTTÄISI OLEVAN KAIKKEA SITÄ, MITÄ ALKUPERÄINEN SUPER NES -PELI OLI JA ENEMMÄNKIN.













Pidän itse todella paljon Nintendo 64:lle tehdystä *F-Zero X* -pelistä. Keinuva eteneminen, mutkittelevat radat ja mahdollisuus nelinpeliin tekivät tästä pelistä yhden ehdottomista suosikeistani. Voi siten olla hieman ikävää palata peliin joka julkaistiin Super NES:n alkuaikoina, mutta täytyy pitää mielessä, että sarjan ensimmäinen peli oli kaukana huonosta. Jos originaalia vielä viritetään uusilla radoilla ja ajoneuvoilla sekä mukaan lisätään tervetullut nelinpelimahdollisuus, on pelissä potentiaalia olla todella riemukas. Linkkikaapelia hyödynnetään ainakin GBA:n julkaisun aikaan tulevissa peleissä, mikä on hienoa. Jaettu ilo on, tunnetusti, kaksinkertainen ilo. Puhumattakaan siitä, kun iloa on itsesi lisäksi jakamassa kokonaista kolme ihmistä. Odotettavissa mielenkiintoisia pelirupeamia välitunneilla ja tylsien junamatkojen aikana...

F-Zero: Maximum Velocityn radat eivät sisällä korkeuseroja kuten Nintendo 64 versiossa, vaan ovat litteitä kuin huonot pannukakut. Erona alkuperäiseen 16-bittiseen peliin on taustalla toki maisemat, jotka tekevät ajotunnelmasta hieman tiiviimpää. Grafiikka on samaa kastia alkuperäisen *F-Zeron* kanssa, ja ajotuntuma on myös identtinen, minkä voi tuntea vaikkapa käyttäessään boostia. Nopeuden lisääminen ei onnistu ajoneuvon omalla voimalla kuten *F-Zero X:ssä*, vaan boostin avulla, jollaisen saa käyttöönsä aina selvitetyn radan jälkeen. Näitä voi käyttää aina, kun vauhti tuntuu liian hitaalta. Nintendo 64:llä ollut vaikuttava ajotuntuma on tässä pelissä hieman laimentunut. Koska vanhaa suosikkiani Fire Stingrayta ei löydy, valitsen ajokkikokoelmasta Fire Ballin (jolla on ainakin oikea etunimi). Auton, cupin ja vaikeustason valittuaan on pelaajalla edessään vain tööttäilyä ja kaahaamista. Jokainen tämän jälkeen eteen tuleva rata vaatii aina hieman enemmän ratketakseen. Jos ajo maittaa ja pelaaja pääsee palkintosijoille, voi lopulta onnistua ajamaan koko kisan lävitse. Kilpailut tapahtuvat täysin uusissa maisemissa verrattuna aiempiin peleihin, uudet kappaleet mukaan lukien. Hieman harmi sinänsä, etteivät Mute Cityssä tai Big Bluessa olleet kappaleet enää ole mukana, mutta ei uusissa biiseissäkään ole valittamista.

Alkuperäinen F-Zero oli yksi peleistä, jotka auttoivat myymään Super NES:iä sen ilmestyessä markkinoille 90-luvun alussa.

Kontrollit ovat pitkälti samat kuin *F-Zerossa*. Jos selviää pitkälle, alkaa L- ja B näppäinten käytön hiljalleen oppia. Nappien käytössä voi tulla tukalat paikat, etenkin kun boostia käyttääkseen pitää painaa molemmat napit alas samanaikaisesti. Uuden laitteen nappien käyttäminen saattaa tuntua hieman konstikkaalta, mutta sen voi antaa anteeksi. Alkuperäinen *F-Zero* oli yksi niistä peleistä, jotka auttoivat myymään Super NES:iä sen ilmestyessä markkinoille 90-luvun alussa, ja *Maximum Velocity* näyttäisi olevan sen peilikuva Game Boy Advancen kohdalla. Pian näemme miten käy, koska tulevaisuus lähestyy nopeammin kuin koskaan aikaisemmin.

KONAMI KRAZY RACERS

LUONNE **RACING** JULKAISIJA **KONAMI** VALMISTAJA **KONAMI** PELAAJIA **1-4** MYYNNISSÄ **NYT**



NINTENDON MARIO KART ADVANCE SAA KILPAILIJAN TOISESTA HUMORISTISESTA KILPA-AJOPELISTÄ, VAIKKA JO NINTENDON PELI SISÄLTÄÄ ENNALTA TUNNETTUJA HAHMOJA. JULKAISIJANA ON, KUTEN NIMIKIN KERTOO, ITSE KONAMI.



Niin, tämä konsepti ei ole millään muotoa uusi. Sen jälkeen kun *Super Mario Kart* julkaistiin Super NES:lle vuonna 1992, on yksi jos toinenkin klooni, kopio ja seuraaja ilmestynyt kauppojen hyllyille. Aikojen kuluessa mitään erityistä muutosta ei ole kuitenkaan tapahtunut. Tarkoituksena on yhä ajaa mahdollisimman nopeasti yrittäen samalla estää vastustajien etenemistä erilaisten aseiden avulla. Vaikka tämä onkin koettu jo aiemmin, on yhä mielenkiintoista nähdä tämänkaltainen racing-peli kannettavassa pelikoneessa. Mode 7:ää hyödynnetään ahkerasti, ja se tuottaa jopa osan erikoisefekteistä. Erityisen tunnelmallisia ovat pilvet, jotka heijastuvat vedestä ratojen tietyissä osissa. Jopa ajokki heijastuu tyhjistä pinnoista kiitäessään niiden ylitse. Onkin mielenkiintoista huomata, miten paljon tuliterällä konsolilla on saatu aikaiseksi. Myös äänipuolelta löytyy hyvät hetkensä ja intromusiikissa on mukana jopa laulua. Kappaleessa ei tosin ole kovinkaan paljolti lyriikoita, mutta toteutus on silti mielenkiintoista kuultavaa.

Marion ja hänen ystäviensä sijaan peli esittelee hahmoja Konamin enemmän tai vähemmän suosituista peleistä. *Castlevanian* Dracula ja *Metal Gear Solidin* Ninja lienevät tuttuja useimmille, mutta sen sijaan hahmo baseball-peli *Jikkyuu Powerful Pro Baseballista* ei taida herättää minkäänlaisia muistikuvia. Hahmogallerian huipulla on sinihiuksinen Goemon. Koska sekä RC011 että RD008 *Probotector*-pelistä loistavat poissaolollaan (kyllä, asetan robotit *Contra*-originaalin edelle), valitsen mieluusti hahmokseni Gray Foxin. Kilpailu etenee totutuun tapaan, hienojen maisemien saatteessa ja power-upien tehostamana. Jälkimmäiset ovat tässä pelissä eräänlaisia kelloja, joita poimiessaan pelaaja heitetään satunnaiseen kohtaan radalla. Pelissä voi poimia myös ohjuksia ja boosteja, aivan kuten pitääkin. Sen lisäksi, että yrittää päästä kilpailussa ensimmäisenä maaliin, voi *Konami Krazy Racersissa* kilpailla monin mielenkiintoisin tavoin. Yksi vaihtoehto on chickenrace-tyylinen kisa, missä tarkoituksena on kiihdyttää pitkin suoraa kilparataa. Kiihdytyksen jälkeen on jarrutettava niin lähelle eteen tulevaa vettä kuin mahdollista. Mikäli kaatuu veteen ei saa pisteitä, ja jos taas jarruttaa liian aikaisin, muut kilpailijat menevät varmasti lähemmäs vettä. Toinen pelimoodi koostuu pommia kuljettavien ajokkien väistelystä. Mikäli sellaiseen törmää, siirtyy pommi omaan kuormaan ja sytytyslangan palaessa loppuun toivoisi olevansa mieluusti jossain muualla – jos siis selviää siihen saakka, tämä huomattakoon...

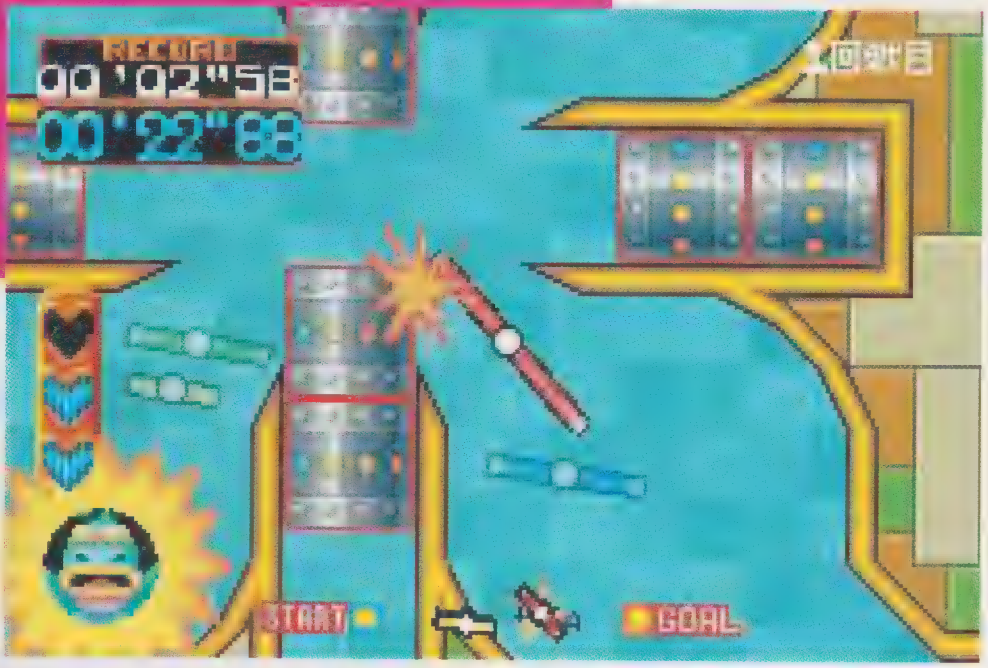
Tarkoituksena on yhä ajaa mahdollisimman nopeasti, yrittäen samalla estää vastustajien etenemistä erilaisten aseiden avulla.

Kirjoitushetkellä emme tiedä varmuudella, minkälaisen vastuksen peli antaa *Mario Kart Advancelle.* Konamin pitäisi kuitenkin pystyä tarjoamaan kunnon ralli. Sitä paitsi Nintendon uutuus näyttäisi myöhästyvän, jolloin voi olla mukavaa että vaihtoehto on jo markkinoilla. Siihen, kuinka hyvä tämä peli lopulta onkaan, tulemme vielä palaamaan.

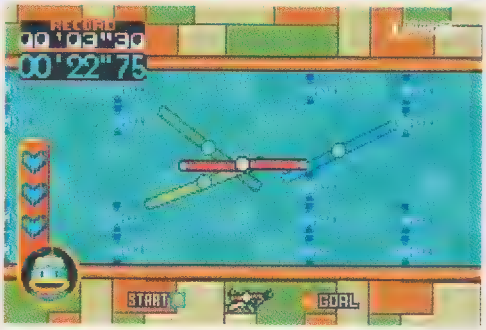
KURU KURU KURURIN

LUONNE **PULMAPELI** JULKAISIJA **NINTENDO** VALMISTAJA **NINTENDO** PELAAJIA **1-4** MYYNNISSÄ **NYT**

KURU KURU KURURIN TARKOITTAA LÄHINNÄ YMPÄRI-YMPÄRI-YMPÄRI, JA YMPÄRI TÄSSÄ GAME BOY ADVANCE PELISSÄ MENNÄÄNKIN. JOPA SIINÄ MÄÄRIN, ETTÄ PELAAJANKIN PÄÄNUPPI MENEE PYÖRÄLLE.







Kuru Kururinista saattaa kehittyä samanlainen kestosuosikki kuin mitä Tetris on.

Kuru Kuru Kururin on yksi peleistä, jotka julkaistaan GBA:n julkistamisen yhteydessä. Peli tarjoaa hauskan ja varsin erikoisen pelikokemuksen - pohjana ovat klassiset sokkelot. Pelaajan tehtävänä on ohjata pyörivä tikku läpi noin kolmestakymmenestä pitkästä tai lyhyestä labyrintista. Tikkua pitää ohjata mahdollisimman nopeasti ja välttää seiniin osumista. Idea muistuttaa lautapeliä, jossa pientä metallikuulaa pitää ohjata läpi reiitetyn sokkelon, mutta tämä peli on, mikäli vain mahdollista, vieläkin vaikeampi. Sitä paitsi Nintendon tuottamassa pelissä ei voi fuskata ja sijoittaa tikkua suoraan radan loppuun, mikä lautapelissä on mahdollista.

Ratojen tietyt osat ovat turvallisuusvyöhykkeitä joissa voi jarruttaa, vetää henkeä ja antaa tikun pyöriä paikoillaan. Sen jälkeen tulee kuitenkin hetkiä, jolloin täytyy pitää pohjassa nopeutta lisäävää B-nappia ja navigoida samalla parhaansa mukaan. Seiniin törmääminen ei käy laatuun, sillä jokainen törmäys hidastaa tikun vauhtia ja kolmesta seinäkontaktista tikku räjähtää. Sen jälkeen peli on aloitettava alusta. Onneksi pidemmistä radoista löytyy latauspisteitä, joissa voi ladata lisäenergiaa törmäyksissä menetetyn voiman tilalle. Siltikin peli on hyvin haastava. Joskus on osuttava ponnahduspintaan, jonka seurauksena tikku vaihtaa pyörimissuuntaa. Toisinaan taas pitää varoa esteitä. On hyvä ottaa tuntumaa peliin harjoitusratojen avulla, jossa näytetään miten selvitä ratojen ongelmapaikoista.

Vaikka Game Boy Advancen näyttö on varsin pieni, ei se aiheuta mitään varsinaista ongelmaa. Pelaaja näkee kuitenkin radasta vain pienen osan kerrallaan, jolloin voi olla vaikeaa esimerkiksi mitoittaa nopeuttaan siten, että ehtii turvalliselle alueelle törmäämättä seinään. Pelin voi myös keskeyttää ja rullata näkymää eri suuntiin, mikä helpottaa ennakointia.

Kuru Kuru Kururinin radat ovat yksinkertaisia sekä grafiikaltaan että arkkitehtuuriltaan. GBA:n kapasiteetti kylläkin mahdollistaa sen, että näkymä on kirkas ja terävä. Värit ovat kirkkaita ja iloisia, ja musiikki muistuttaa sirkuksissa soittavien orkesterien musisointia.

Bonuksena pelissä on nelinpelimahdollisuus. Ystävien kanssa on mahdollista kilpailla siitä, kuka pystyy ohjaamaan tikkuaan tarkimmin ja nopeimmin maaliin saakka. Tarvitaan vain pelikasetti ja linkkikaapeli, minkä lisäksi jokaisella pelaajalla täytyy olla oma Game Boy Advance -konsoli.

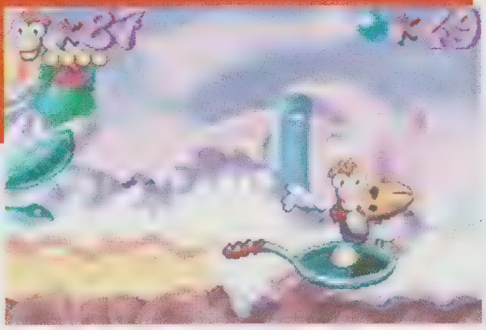
Kuru Kuru Kururin on peli, minkä seurassa voi viihtyä pitkään kyllästymättä. Pelin kantava voima on sen nerokas idea, jonka tekijät ovat toteuttaneet loistavasti. Hienommalla grafiikalla ja tunnetulla nimellä varustetut Game Boy Advance -pelit tulevat varmasti ensi alkuun myymään enemmän, mutta Kuru Kuru Kururinista saattaa pitemmällä aikavälillä kehittyä samanlainen kestosuosikki kuin mitä *Tetris* on.

RAYMAN ADVANCE

LUONNE **SEIKKAILU** JULKAISIJA **UBI SOFT** VALMISTAJA **UBI SOFT/DIGITAL ECLIPSE** PELAAJIA **1** MYYNNISSÄ **NYT**



LOPULTAKIN RAYMAN PÄÄSEE FORMAATTIN, JOKA TEKEE OIKEUTTA RANSKALAISTEN TEKIJÖIDEN VAIVANNÄÖLLE.



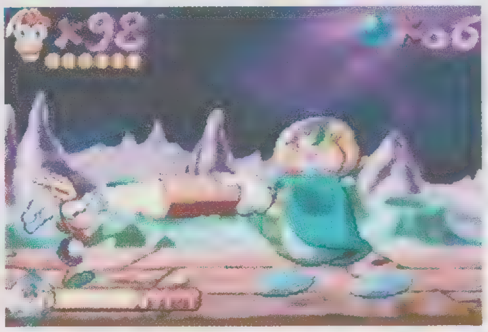












Digital Eclipse on yleensä keskittynyt käännöspelien tekemiseen, ja nyt firma on muokannut vanhaa *Rayman*-originaalia (joka julkaistiin alunperin PlayStationille ja Jaguarille) Game Boy Advancea varten. Ranskalaisen Ubi Softin tunnetuinta sankaria *Raymania* on kokeiltu kannettavaan pelikoneeseen aiemminkin (tuolloin kyseessä oli Game Boy Color), mutta vasta tässä versiossa pelin hieno ja värikäs grafiikka pääsee todella oikeuksiinsa. Peli on niin hieno kuin mitä GBA-versiolta voisi odottaakin, sisältäen yksityiskohtaisen ja vaihtelevan ympäristön sekä jopa 60 rataa.

Peli rakentuu toiminnalliselle seikkailulle. Tarina taasen kierrättää vanhaa hyväksi todettua kaavaa: Raymanin täytyy pelastaa vangitut ystävänsä ja samalla päihittää vastaantulevat viholliset. Matkan varrelta voi kerätä erilaisia bonuksia. Pelin alkuperäisen julkaisun aikaan ratojen liiallinen hankaluus aiheutti murinaa pelaajien keskuudessa, mutta tällä kertaa ensimmäiset radat eivät ole liian vaikeita. Vaikeusaste nousee pelin edetessä.

Rayman saa toki lisää ominaisuuksia pelin aikana. Aluksi hän voi vain kävellä, mutta pian hän voi nyrkkeillä vihollisten kanssa sekä liitää, kiivetä ja ryömiä. Uudet ominaisuudet auttavat pelaamista huomattavasti. Ohjaaminen on helppoa ja mahdollistaa suurien kenttien selvittämisen. Pelaajan ei pidä etsiä ainoastaan Toonseja ja bonuksia, vaan kiivetä myös ylös köynnöksiä löytääkseen radan ilmassa olevat kohdat. Sen lisäksi pitää hyppiä pieniltä saarilta toiselle ja varoa putoamasta veteen, sillä Rayman ei tässä pelissä osaa uida, toisin kuin PlayStation2-versiossa.

Ajatus *Rayman Advancen* taustalla lienee se, että kaikki jotka eivät tunne hahmoa ja siihen liittyvää maailmaa entuudestaan, voivat nyt tutustua niihin. *Rayman Advance* on hyvä lisä peleihin jotka GBA:n lanseerauksen ohessa julkaistaan, mutta jos on pelannut peliä jossain toisessa formaatissa, ei se ehkä ole yksi ensimmäisistä peleistä mitä Game Boy Advanceen kannattaa ostaa.

Raymania on kokeiltu kannettavaan pelikoneeseen jo Game Boy Colorin aikoina, mutta vasta Game Boy Advancen myötä pelin hieno ja värikäs grafiikka pääsee todella oikeuksiinsa.

HUISPAUS!

KONSOLIPELAAJA OLI PAIKALLA, KUN KULTTIHAHMO HARRY POTTERIN KONSOLIPELIDEBYYTISTÄ ILMOITETTIIN MAAILMAN PELILEHDISTÖLLE. PELISTÄ POVATAAN SYKSYN SUURINTA MYYNTIARTIKKELIA – ONHAN NUORI TYLYPAHKALAINEN HURMANNUT TUHANNET LUKIJANSAKIN.

Oli oikeastaan vain ajan kysymys, milloin Harry Potter siirtyisi myös konsolipelien maailmaan. J.K. Rowlingin kynästä lähtöisin oleva pieni noitaoppilas on noussut valtavaan suosioon ympäri maailmaa ja myynyt miljoonia ja taas miljoonia kirjoja. Electronic Arts aikoo takoa raudan ollessa kuuma, ja yhtiö suunnittelee julkaisevansa Harry Potter -pelin kaikille pelikoneille. On parasta olla ajattelematta, kuinka paljon he joutuivat maksamaan pelin tarvitsemista lisensseistä.

Electronic Arts ei piilottele sitä, minkä ikäiselle käyttäjäkunnalle se pelinsä suuntaa. Tämän vuoksi on ymmärrettävää, että ensimmäiset pelit julkaistaan PlayStationille, Game Boy Colorille ja Game Boy Advancelle – konsoleille, joita nuorempienkin käyttäjien on helppo käyttää. Yhtiö vakuuttaa samaan hengenvetoon kehittävänsä peliä myös uuden sukupolven pelikoneille, mutta nämä projektit näkevät päivänvalon vasta ensi vuonna ja ovat tällä hetkellä kaukana esittelykelpoisuudesta.

Sen sijaan, että julkaisisi saman pelin kaikille konsoleille, Electronic Arts julkaisee kaikkiaan kolme itsenäistä peliä. Jokaisen pelin on kehittänyt eri työryhmä, mikä varmistaa sen, että kukin konsoli saa parhaiten omiin puitteisiinsa soveltuvan peliversion. Pelien yhteinen nimittäjä on niiden helppous, joka rohkaisee nuorempiakin pelaajia kokeilemaan pelaamista.

"Tekemiemme tutkimusten mukaan monet nuoremmista pelaajista eivät pääse läpi useimpien pelien ensimmäisestä kentästä. He pelaavat samaa kenttää yhä uudelleen ja pitävät sitä hauskana. *Harry Potter and the Sorcerer's Stonen* päämääränä on se, että kaikki voivat nauttia hyvästä tarinasta alusta loppuun saakka", kertoo pelin tuottaja Bruce McMillan.

Kaikki kolme peliä sijoittuvat luonnollisestikin samaan ympäristöön. Pelit rakentuvat *Harry Potter ja Viisasten Kivi* -kirjalle. Toistaiseksi peli kulkee amerikkalaisen *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* -nimen alla, mutta Euroopan markkinoilla asia voi muuttua hyvinkin nopeasti. Kirjailija J.K. Rowling ei ole suorasti tekemisissä projektin kanssa, mutta kaikesta päätellen hän pitää silmällä sitä, että erityistä Harry Potter -tunnelmaa ei kadoteta tuotannon tiimellyksessä.

Peli rakentuu kirjan tavoin Harryn seikkailuille Tylypahkan noitien ja velhojen koulussa. Tie viisaaksi velhoksi on pitkä ja kivinen, eikä Harry välty mittavilta haasteilta: pojan nappulan täytyy kartuttaa taitojaan, taistella hirviöitä vastaan ja nujertaa kilpailevien koulujen loitsijat. Matkalla maineeseen pelaaja pääsee tutkimaan kirjoista tuttua ympäristöä ja tapaamaan niinikään tuttuja henkilöitä: professori Dumbledore, Rubeus Hagrid ja Draco Malfoy lukeutuvat näihin. Vaikka peli rakentuukin kirjalle, on se konstruoitu niin, ettei edes kirjan ulkoa osaava Potter-fanaatikko osaa ennustaa seuraavia tapahtumia.

PlayStation-peli edustaa klassista tasoloikkaa. Luvassa on toisin sanoen runsaasti tasolta toiselle loikkimista, avainten etsimistä ja muuta viihdyttävää, kuten esimerkiksi minipelejä. Peli on itse asiassa täynnä minipelejä: Harry voi mm. opetella uusia taitoja näppäilemällä ohjaimen nappeja rytmissä parhaaseen *PaRappa the Rapper* -tyyliin ja leivitoida ilkeän jättiläisen nuijan tyrmätäkseen tiikon tämän omalla aseella.

Kontrolli on melko helppo, joten TV-peleihin tottumattomatkin pärjäävät. Pääpaino



Bruce McMillan toivoo Harry Potterin suosion vetoavan niihinkin, jotka muuten eivät koskaan edes harkitsisi PlayStationin ostoa.

"Äidilläni ei ollut koskaan ollut videoita ennen kuin hän katsoi Titanicin. Sen jälkeen hän osti ne", hän virnistää.





on asetettu hyvälle tarinalle, Harry Potter-kirjojen hengelle ja oikealle ajoitukselle.

Bruce McMillan toivoo, että Potterin suosio vetoaa niihinkin, jotka muuten eivät koskaan edes harkitsisi PlayStationin ostoa.

– Äidilläni ei ollut koskaan ollut videoita ennen kuin hän katsoi *Titanicin*. Sen jälkeen hän osti ne, hän virnistää.

Luonnollisestikin pelissä on lukuisia salaisuuksia. Hyvänä esimerkkinä toimii se, että eri värisiä papuja keräilemällä voi löytää pääsyn salaiseen kenttään.

Game Boy Advancen tapauksessa peli on klassinen Zelda-perspektiiviin pohjautuva seikkailu, jonka pääasiallista antia ovat toiminnalla ladatut minipelit. Laboratorio on eräs pelin tärkeimmistä paikoista, sillä siellä Harry voi laatia salaisten ainesosien pohjalta eri tavoin vaikuttavia taikajuomia. Keitostensa avulla Harry tulee vahvemmaksi, nopeammaksi ja viisaammaksi, mikä ei tietenkään miellytä hänen vastustajiaan.

Peli esittelee kaikki kirjasta tutut ympäristöt ja henkilöt. Maailma on täynnä jännittäviä haasteita, joiden ratkominen vaatii monesti enemmän hoksottimia kuin halua panna tuulemaan. Puutarhan vallanneet tuholaiset voi tietenkin pistää päiviltä noituuden avulla, mutta hämäämällä ne lihansyöjäkasvien saaliiksi Harry saa enemmän pisteitä, joita tarvitaan taistelussa kilpailevia kouluja vastaan.

Pelin Game Boy Color versio on perinteinen roolipeli. Työryhmä on pyrkinyt tekemään kullekin konsolille pelin, joka sopii kyseiseen formaattiin parhaalla mahdollisella tavalla. Roolipeli toimii erinomaisesti kannettavassa pelipojassa. Harry kerää kokemuspisteitä ja kohoaa tasolta toiselle seikkailun mittaan – valitettavasti hän on ainoa pelattavissa oleva hahmo. Se tuntuu ikävältä, perustuuhan roolipeli monesti juuri pelaajien väliselle yhteistyölle. *Harry Potter and the Sorcerer's Stonen* luoneen työryhmän jäsenet kuitenkin vakuuttavat, että peli toimii hienosti yksinpelinäkin.

Pelin mittaan Harry joutuu tekemään valintoja, jotka vaikuttavat koko pelin kulkuun. Tärkeä elementti ovat ympäri kenttiä sirotellut Magic Cardsit, joita on mukana kaikkiaan 101 kappaletta.

– Korteista on Harrylle suurta apua, mutta kekseliäintä on se, että niitä kaikkia on todella vaikea saada käsiinsä. Pelaajan tekemät valinnat vaikuttavat siihen, mitkä kortit ovat saatavilla ja mitkä eivät, mitkä kortit ovat salaisia jne. Mainitsemisen arvoinen on myös mahdollisuus vaihtaa kortteja linkkikaapelin välityksellä. Tämä mahdollistaa sen, että pelaaja voi täydentää korttikokoelmaansa täydellisyyteen asti. Se, että tämä muistuttaa erään suositun GBC-pelin systeemiä on hyvin ilmeistä, eivätkä pelivalmistajat väheksy moista.

Peli rakentuu kirjan tavoin Harryn seikkailuille Tylypahkan noitien ja velhojen koulussa. Tie viisaaksi velhoksi on pitkä ja kivinen, eikä Harry välty mittavilta haasteilta.



GAME BOY COLOR

Kaiken kuulemamme ja näkemämme perusteella *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* näyttää kaikissa formaateissaan todella lupaavalta peliltä. Ei ole ehkä kovinkaan mullistavaa julkaista kolme erilaista peliä samasta aiheesta, mutta kyseessä ovatkin nyt todellista taitoa edustavat pelit kurjien filmilisenssikyhäelmien sijaan. Harry Potter-kirjoista on erittäin helppoa tehdä pelejä, rakentuuhan niiden juoni seikkailulle ja magialle. EA on hyvin tietoinen tästä.

PlayStation-versio on jo miltei valmis, mutta kaikki pelit aiotaan julkaista marraskuussa, suunnilleen samaan aikaan Harry Potter-elokuvan ensi-illan kanssa. Sattumaako? Tuskin.

Kun ajatellaan Harry Potter-kirjasarjan saavuttamaa valtavaa menestystä, ei liene uskallettua veikata myös velhokokelaan seikkailuista kertoville konsolipeleille suurmenestystä. Kaiken näkemämme jälkeen on hyvinkin mahdollista, että Electronic Arts onnistuu siinä. ■

UUSI, TÄYSPITKÄ RANTANPLAN-SEIKKAILU!

Tarina tytöstä joka ei osannut nauraa ja koirasta joka rakasti valkosipulia.





Lännen tyhmin nelijalkainen seikkailee jälleen!

Lehtipisteistä ja kirjakaupoista kautta maan.

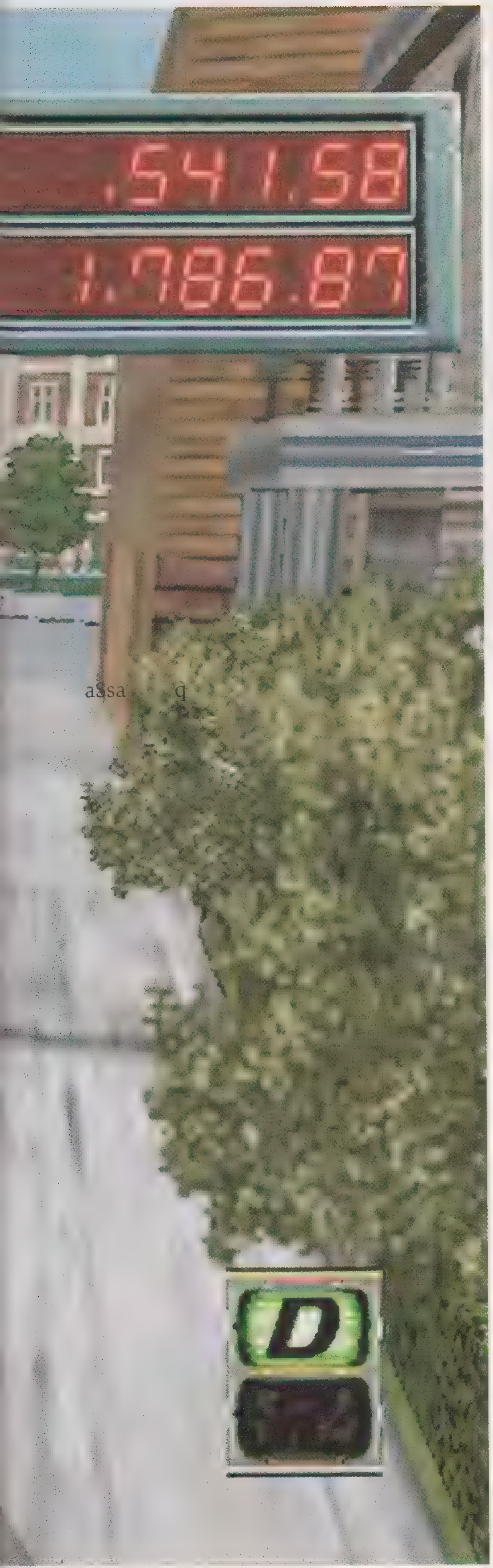
OSTA HETI!

TAKSAMITTAR



I RAKSUTTAA

CRAZY TAXI 2:SSA ON MAHDOLLISTA AJAA VIELÄ HULLUMMIN KUIN KAISTAPÄISYYDELLÄÄN MAINETTA NIITTÄNEESSÄ ORIGINAALIPELISSÄ. MATKA NEW YORKIN VAPAUDENPATSAALTA CENTRAL PARKIIN KULKEE MONEN MUTKAN KAUTTA, AINAKIN MIKÄLI KUSKEINA OVAT TÄMÄN PELIN ESITTELEMÄT SUHARIT. KONSOLIPELAAJA TAPASI CRAZY TAXI -SARJAN TUOTTAJA KENJI KANNON.





On aika tienata hieman "kreisiä rahaa" trimmatulla, huippuunsa asti viritellyllä taksilla. Tällä kertaa peli on kuitenkin muuttanut aurinkoisella länsirannikolla sijaitsevasta San Franciscosta vielä vilkkaampaan metropoliin eli New Yorkiin. Luonnollisestikin pelin idea on säilytetty yhtä hulluna kuin ennenkin – nyt takapenkille voi napata mm. kolme söpöä cheerleaderia tai afroamerikkalaisen kriminaalijengin, mikäli omat rahkeet moiseen asiakaskuntaan riittävät.

Tavatessamme *Crazy Taxin* ja sen jatko-osan tuottajana tunnetuksi tulleen Kenji Kannon hän paljasti meille, ettei jatko-osassa ole online-mahdollisuutta. Suurimmaksi osaksi tämä johtuu ajanpuutteesta, mutta myös siitä, ettei piirre Kannon mukaan tekisi peliä paremmaksi. Kilpailu asiakkaista kävisi hänen mielestään turhan vaikeaksi. Nyt pelaaja yksin on kurvien kuningas.

Milloin aloitte työskennellä *Crazy Taxi 2:n* parissa? Kuinka suuri työryhmänne on?

– Projekti alkoi viime kesänä. Voin paljastaa, että ryhmässämme on 15 henkilöä – se on alallamme työryhmän standardikoko. Tällaiset tiedot alkavat kuitenkin jo kilpailusyistä olla hieman arkaluonteisia, sillä sen pohjalta voi päätellä, miten nopeasti itse prosessi etenee. Puolet ryhmämme jäsenistä oli mukana työskentelemässä *Crazy Taxin* parissa.

Mikä on ollut vaikeinta *Crazy Taxi 2:n* kohdalla ja miksi?

– Vaikeudet ovat vasta edessä! Aloittaessamme tein selväksi, että halusin tuottaa jatko-osan, jossa olisi uusia kenttiä. Halusin aloittaa täysin alusta, jotta pelaajat mieltäisivät pelin täysin uudeksi nimikkeeksi. Peliin on kuitenkin saatava vangittua myös originaalipelin tunnelma, joten onnistunut lopputulos vaatii onnistunutta tasapainoa näiden tekijöiden välillä.

Yllätyitkö *Crazy Taxin* suosiosta?

– Kyllä! En ole vieläkään oikein sisäistänyt sitä. Monet vaahtoavat minulle jatkuvasti siitä, miten fantastinen peli se heistä on. Minun on tehtävä pikku tunnustus – en oikein tiedä, mikä pelistä tekee niin ▶



”Me Hit Makerilla emme juurikaan välitä grafiikasta. Pääasiallinen tavoitteemme on luoda persoonallinen ja omaperäinen konsepti.”



suositun. Olen luonnollisestikin iloinen menestyksestämme, mutta pelkään jatkuvasti kaiken romahtavan. Tiedäthän, yllättäen pelilehdistö julistaisi, että pelimme on vain hypetetty keskinkertaisuus ja niin edelleen.

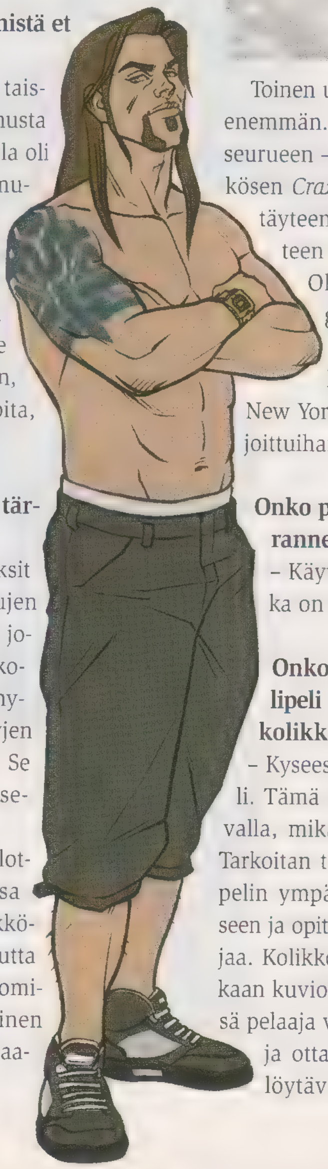
Nyt, työskennellessäni *Crazy Taxi 2:n* parissa minuun kohdistuu valtava paine. Kaikki ykkösosasta pitäneet toivovat jatko-osalta samoja piirteitä, joihin ihastuivat originaalissakin. Minusta peli muuttuisi tylsäksi, jos tekisimme sen edeltäjänsä kaltaiseksi. Olen käyttänyt valtavasti aikaa tutkiessani sitä, minkä suhteen voimme tehdä muutoksia ja mitä meidän on ehdottomasti säilytettävä pelissä.





Oliko *Crazy Taxissa* jotain, mistä et erityisemmin pitänyt?

– Pelien laatiminen on aina taistelua aikaa vastaan, mutta minusta lopputulos Crazy Taxin kohdalla oli todella onnistunut. Tietysti mukana oli pari pikkuvirhettä, jotka olisin jälkikäteen halunnut siistiä pois. Kantavana ajatuksenani oli, että kakkosen parissa työskennellessämme loisimme jotain uutta sen sijaan, että alkaisimme muuttaa asioita, joihin olimme tyytymättömiä.



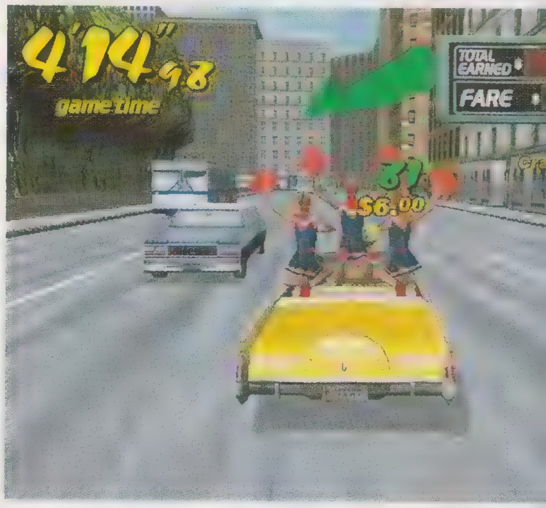
Mitkä ovat *Crazy Taxi 2:n* tärkeimpiä uutuuksia?

– Yksi niistä on kontrolli. Taksit on suunniteltu 60- ja 70-lukujen jenkkirautoja mielessä pitäen, joten ajoreissuista saattaa tulla kovinkin kiikkeriä! Tämä tietää hyvää kaahailukikkojen ja hyppyjen ystäville. Aivan, autot lentävät! Se muuttaa peliasettelua ratkaisevasti.

Pelissä on nyt myös kolmiulotteisuuden tuntua, ja ykkösosa tuntuu sen rinnalla 2D:ltä. Ykkönenkin oli kolmiulotteinen, mutta nyt kiinnitämme enemmän huomiota itse pelikontrolliin. Ajaminen tulee olemaan huomattavasti vaarallisempaa.

Toinen uutuus on se, että asiakkaita on paljon enemmän. Kyytiin voi ottaa vaikka kokonaisen seurueen – piirre, joka näyttää samalta kuin ykkösen *Crazy Pox* -minipelissä. Pidin siitä, miltä täyteen ahdettu taksi näytti, ja halusin piirteen mukaan uuteen peliimme.

Olemme luonnollisesti työskennelleet grafiikan kimpussa. Mukana on niin uusia takseja kuin uusia suhareitakin, ja pelin tapahtumat sijoittuvat nyt New Yorkiin. Ympäristöt muuttuvat täysin, sijoittuihan ykkösosa San Franciscoon.

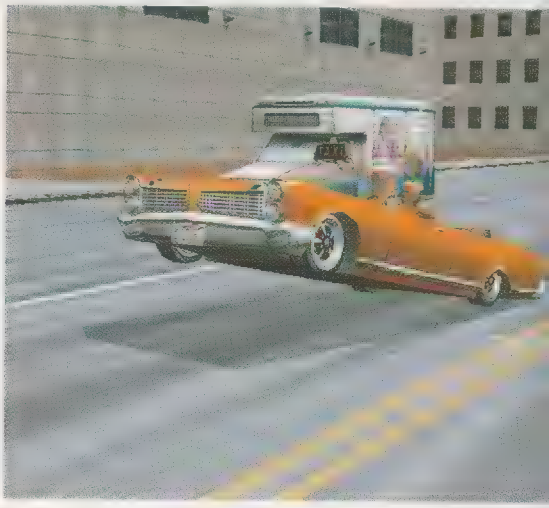


Onko pelimoottori uusi vai ainoastaan paranneltu?

– Käytämme Crazy Taxin pelimoottoria, joka on muunnettu ajan tasalle.

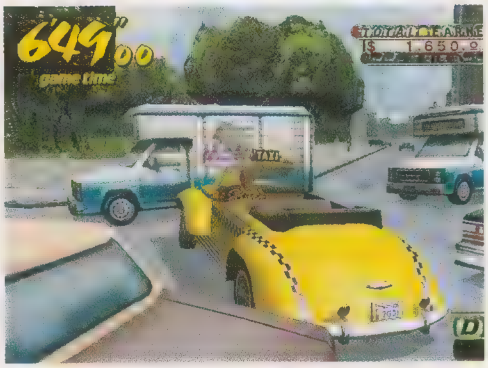
Onko *Crazy Taxi 2* enemmänkin konsolipeli kuin originaali, jonka yhtäläisyydet kolikkopelien kanssa olivat ilmeiset?

– Kyseessä on Dreamcast-peli eikä kolikkopeli. Tämä tarkoittaa, että peliä on pelattava tavalla, mikä ei olisi pelihalleissa mahdollinen. Tarkoitan tällä sitä, että pelaajien on tutkittava pelin ympäristöjä, syvennyttävä sen rakenteeseen ja opittava *Crazy Taxi 2:n* pelitapa pikku hiljaa. Kolikkopelissä hauskuuden on tultava mukaan kuvioihin välittömästi, mutta konsolipelissä pelaaja voi siirtää tekemisiään myöhemmäksi ja ottaa rauhallisesti. Haluan että pelaajat löytävät kaikki kentät – nekin, jotka ▶



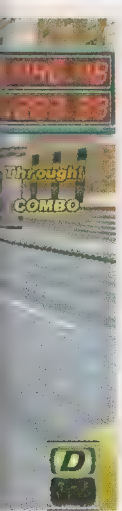










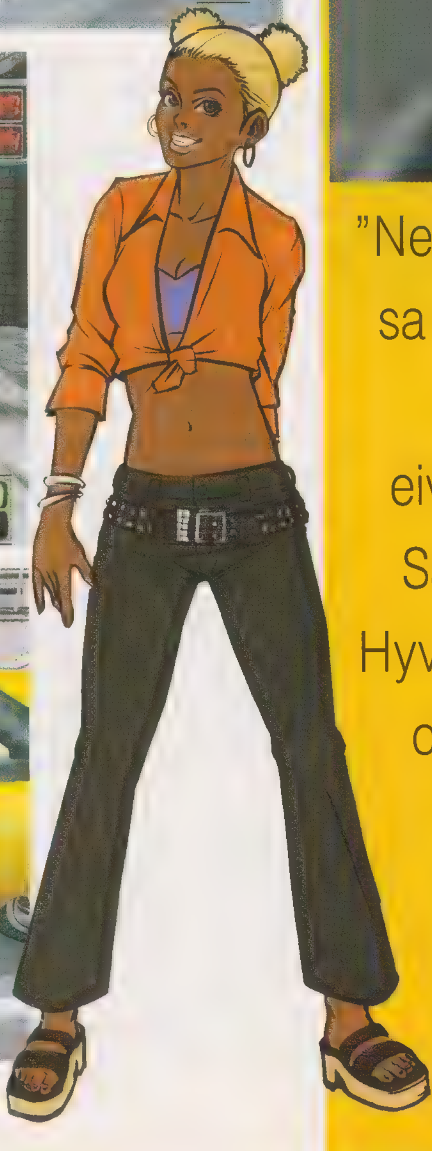












"New Yorkin puitteissa saatoimme käyttää asioita, jotka eivät olisi toimineet San Franciscossa. Hyvänä esimerkkinä ovat pilvenpiirtäjät ja niiden katoille rakentamamme kentät."



"En tiedä vielä, käännämmekö pelin muille konsoleille. Jos siitä pidetään, teemme niin."





olen sijoittanut hankalasti rakennusten katoille!

Syy siihen, että satsaamme tällä kertaa konsoliin ei ole viihdeteollisuuden paljon puhuttu kuolema vaan se, että haluamme pelin olevan niin erilainen kuin mahdollista. Tämän vuoksi konsoliformaatti oli meille must.

Mitä teknisiä parannuksia olette tehneet?

– Me Hit Makerilla emme juurikaan välitä grafiikasta. Tämä tarkoittaa sitä, ettemme uhraa paljoakaan energiaa siihen. Tietystikin työskentelemme lujasti laskeaksemme markkinoille hiotun ja laadukkaan tuotteen, mutta pääasiallinen tavoitteemme on luoda persoonallinen ja omaperäinen konsepti. Se on meidän tavaramerkkimme. Emme todellakaan halua, että pelejämme ostetaan vain hienon grafiikan vuoksi. *Crazy Taxin* ja *Crazy Taxi 2:n* grafiikat saattavat vaikuttaa hyvinkin samanlaisilta, mutta peli on hyvin detaljirikas ja teemme kovasti töitä parantaaksemme sitä entisestään. Lopullinen versio voi hyvinkin olla graafisesti hienompi kuin ykkösosa. En kuitenkaan usko, että pelien välinen graafinen ero on mitenkään valtava.

Mistä pidät *Crazy Taxi 2:ssa* eniten?

– Ehdottomasti lentämisestä! Tiedän että tämä saattaa kuulostaa lapselliselta, mutta luulen kaikkien haaveilevan lentämisen tuomasta fiiliksestä. Siksi haluan saman tunteen myös peliini. Lentäminen on hauskaa ja myös olennainen osa tätä peliä!



***Crazy Taxi* sijoittui San Franciscoa muistuttavaan kaupunkiin, mutta jatko-osan tapahtumat sijoittuvat kovasti New Yorkin kaltaiseen metropoliin. Miten ero heijastuu itse peliin?**

– Visuaalisesti ero on valtava. New Yorkin puitteissa saatoimme käyttää asioita ja piirteitä, jotka eivät olisi toimineet San Franciscossa. Hyvänä esimerkkinä ovat korkeat rakennukset ja niiden katoille rakentamamme kentät. Tässä myös uusi hyppytekniikka tulee mukaan kuvaan. Se, että New Yorkissa asuu paljon enemmän ihmisiä kuin San Franciscossa on ongelmallista toimintapelin ollessa kyseessä, mutta uskon pystyvämme ratkaisemaan probleeman ennen julkaisua!

Onko pelissä mukana muita kaupunkeja?

– Ei. Peli sijoittuu itärannikolle, New Yorkia muistuttavaan kaupunkiin. Tämä johtuu myös siitä, että halusimme vaihtaa ykkösosan "länsirannikkolaisen" näköiset taksit ja kuskit toisenlaisiin.

Vierailitteko New Yorkissa saamassa vaikutteita?

– Emme todellakaan! Katselimme toki Nykissä filmattuja elokuvia päästäksemme oikeaan tunnelmaan. Emme halunneet tehdä kaupungista realistista, halusimme sen vain tuntuvan New Yorkilta samalla tavalla kuin ykkösen kaupunki tuntuu San Franciscolta, vaikka se ei kaupungin eksakti kopio olekaan. Emme tuolloinkaan matkustaneet Amerikkaan vaan työskentelimme kaiken aikaa Japanin konttorissamme. Taisimme kuitenkin tehdä hyvää työtä!

Aiotteko kääntää pelin muille konsoleille?

– En ole aivan varma. Jos pelistä pidetään, teemme niin. En ole kuitenkaan niitä ihmisiä, jotka tekevät yksinkertaisia pelikäännöksiä vain siksi, että se on vallitsevana trendinä. Mielestäni olisi viisaampaa luoda uudelle konsolille täysin uusi peli.

Mikä on suosikkipelisi?

– En pelaa kovinkaan paljon konsolipelejä vapaa-aikanani. Itse asiassa vietän paljon aikaa koirani kanssa! Tämä taitaa kuulostaa oudolta pelituottajan sanomana, vai mitä?

PELIUUTUUDET

TÄMÄN LISTAN ESITTÄMÄT PELIT TULLAAN JULKAISEMAAN SUOMESSA KESÄN MITTAAN

PLAYSTATION 2

4X4 EVOLUTION – HUHTI
18 WHEELER: AMERICAN PRO TRUCKER – KESÄ
ARMY MEN AIR ATTACK: BLADE'S REVENGE – KESÄ
ARMY MEN: GREEN ROGUE – HUHTI
ARMY MEN: SARGE'S HEROES II – HUHTI
CRAZY TAXI – TOUKO
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND – KESÄ
ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT – TOUKO
EXTERMINATION – KESÄ
FLINTSTONES: VIVA ROCK VEGAS – OUKO
FORMULA ONE 2001 – TOUKO
GUNGRIFFON BLAZE – HUHTI
HEROES OF MIGHT & MAGIC – TOUKO
HIDDEN INVASION – TOUKO
LE MANS 24 HOURS – KESÄ
MDK 2: ARMAGEDDON – HUHTI
MODERN GROOVE: MINISTRY OF SOUND – KESÄ
MTV MUSIC GENERATOR 2 – TOUKO
NBA HOOPZ – HUHTI
PORTAL RUNNER – KESÄ
QUAKE III: REVOLUTION – HUHTI
RED FACTION – KESÄ
RING OF RED – KESÄ/JUL
SILPHEED – TOUKO
SKY ODYSSEY – HUHTI
SKY SURFER – TOUKO
STAR WARS: SUPER BOMBAD RACING – TOUKO
SUMMONER – HUHTI
TIGER WOODS PGA 2001 – HUHTI
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2 – HUHTI
TOKYO X-TREME RACER – TOUKO
UEFA CHALLENGE – KESÄ
UNREAL TOURNAMENT – HUHTI
WACKY RACES – KESÄ
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC – HUHTI
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2001 – KESÄ
WORLD DESTRUCTION LEAGUE: THUNDER TANKS – HUHTI
WORLD DESTRUCTION LEAGUE: WAR JETZ – KESÄ
ZOMBIE REVENGE – KESÄ

PLAYSTATION

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE – TOUKO
ARMY MEN: GREEN ROGUE – – HUHTI
ARMY MEN: OMEGA SOLDIER – HUHTI
ARMY MEN: SARGE'S HEROES II – HUHTI
ASTERIX MEGA MADNESS – TOUKO
BATMAN: GOTHAM CITY RACER – TOUKO
C-12: FINAL RESISTANCE – HUHTI
CAESAR'S PALACE – HUHTI
CHAMPIONSHIP MOTORCROSS 2001 – HUHTI
CHAMPIONSHIP SURFER – KESÄ
DAVE MIRRA MAXIMUM REMIX – KESÄ
DIGIMON WORLD – HUHTI
DUKE NUKEM: TIME TO KILL – HUHTI
EURO RACER – KESÄ
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING – TOUKO
FORMULA ONE 2001 – TOUKO
FREESTYLE SCOOTER – HUHTI
GOOFY'S FUN HOUSE – KESÄ
HARVEST MOON 2: BACK TO NATURE – TOUKO
HEROES OF MIGHT & MAGIC – HUHTI
HIDDEN & DANGEROUS – TOUKO
INSPECTOR GADGET – KESÄ
KISS PINBALL – HUHTI
LAND BEFORE TIME – KESÄ
LEGO STUNT RALLY – TOUKO
LEMMINGS – TOUKO
MAT HOFFMAN BMX – TOUKO
MOTOCROSS MANIA – KESÄ
MTV BMX EXTREME: FEATURING TJ LAVIN – HUHTI
NBA HOOPZ – HUHTI
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR – TOUKO
ROSWELL – KESÄ
SHEEP DOG N' WOLF PART 1 – TOUKO
TECHNO MAGE – KESÄ
TIME CRISIS: PROJECT TITAN – HUHTI
UEFA CHALLENGE – HUHTI
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC – HUHTI
WORLD DESTRUCTION LEAGUE: WAR JETZ – TOUKO

NINTENDO 64

BANJO-TOOIE – HUHTI
CONKER'S BAD FUR DAY – HUHTI
EXCITEBIKE 64 – KESÄ

DREAMCAST

4X4 EVOLUTION – HUHTI
18 WHEELER: AMERICAN PRO TRUCKER – TOUKO
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE – KESÄ
CHAMPIONSHIP SURFER – TOUKO
CONFIDENTAL MISSION – TOUKO
DAYTONA USA 2001 – HUHTI
DRAGON RIDERS: CHRONICLES OF PERN – TOUKO
EVIL DEAD: HAIL TO THE KING – TOUKO
HALFLIFE – KESÄ
NBA HOOPZ – HUHTI
PROJECT JUSTICE – HUHTI
ROUGE SPEAR – TOUKO
SKIES OF ARCADIA – HUHTI
SOLDIER OF FORTUNE – TOUKO
SONIC ADVENTURE 2 – KESÄ
STUPID INVADERS – TOUKO
TETRIS – TOUKO
UNREAL TOURNAMENT – KESÄ
WORMS WORLD PARTY – HUHTI

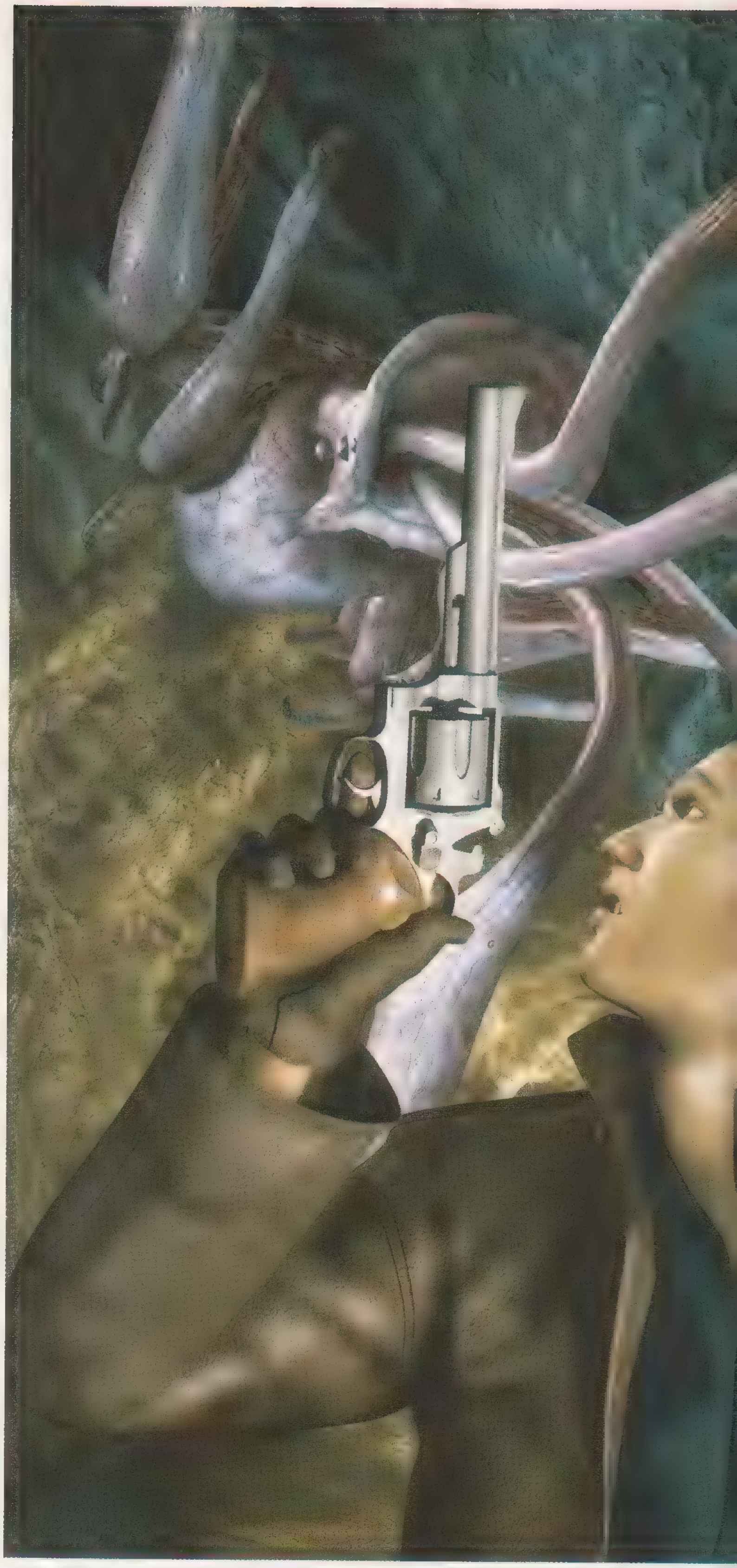
GAME BOY ADVANCE

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON – KESÄ
F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY – KESÄ
KONAMI KRAZY RACING – KESÄ
KURU KURU KURURIN – KESÄ
RAYMAN ADVANCE – KESÄ
SUPER MARIO ADVANCE – KESÄ
TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP – KESÄ
TWEETY AND THE MAGIC GEMS – KESÄ

GAME BOY COLOR

ALICE IN WONDERLAND – HUHTI
ALIENS: THANATOS ENCOUNTER – HUHTI
ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE – TOUKO
ANTZ RACING – HUHTI
COLIN MCRAE RALLY – KESÄ
DOUG'S BIG GAME – HUHTI
DUKES OF HAZZARD – HUHTI
ELMO IN GROUCHLAND – HUHTI
FREESTYLE SCOOTER – KESÄ
HELLO KITTY'S CUBE FRENZY – HUHTI
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 – HUHTI
INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE – HUHTI
LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES – KESÄ
LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS – KESÄ
LOONEY TUNES RACING – KESÄ
MATT HOFFMAN BMX – KESÄ
PLAYER MANAGER 2001 – KESÄ
POKÉMON GOLD/SILVER – HUHTI
POKÉMON PUZZLE CHALLENGE – KESÄ
ROBIN HOOD – HUHTI
ROCKET POWER – HUHTI
ROSWELL – KESÄ
SESAME STREET SPORTS – TOUKO
SPIDER-MAN 2: THE SINISTER SIX – KESÄ
TECH DECK SKATEBOARDING – HUHTI
THE MUMMY – TAMMI
THE POWER PUFF GIRLS: BAD MOJO JOJO – KESÄ
THE POWER PUFF GIRLS: BATTLE HIM – KESÄ
THE POWER PUFF GIRLS: PAINT THE TOWNSVILLE GREEN – KESÄ
THE SIMPSONS: TREEHOUSE OF HORROR – HUHTI
TOY STORY RACER – HUHTI
ULTIMATE SURFING – KESÄ
V.I.P. – KESÄ
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC – HUHTI
WORLD DESTRUCTION LEAGUE: THUNDER TANKS – HUHTI
X-MEN WOLVERINE'S RAGE – KESÄ

Lista perustuu maahantuojien suunnitelmiin. Konsolipelaaja ei vastaa aikataulujen mahdollisista muutoksista.





ARVOSTELUASTEIKKO

10 TÄLLAISIA KAIKKIEN PELIEN TULISI OLLA! OSTA TAI ITKE.

9 HARVOJEN JA VALITTUJEN ELIITTIPELIEN LUOKKA. ERITTÄIN HOUKUTTELEVA OSTOS.

8 VARSIN HYVÄ PELI. PAKKO-OSTOS GENREN FANEILLE JA MIKSEI MUILLEKIN.

7 KESKITASOA HUOMATTAVASTI PAREMPAA. KIINNOSTAA TAATUSTI PELITYYPIN FANEJA.

6 PAREMPAA KESKITASOA, MUTTA KANNATTAA SILTI TESTATA ENNEN KUIN LADOT PESETASI TISKIIN.

5 KOKONAISUUTENA KESKITASOA TAI HIEMAN SEN ALAPUOLELLA, MUTTA SAATTAA YLLÄTTÄÄ JOILLAIN OSA-ALUEILLAAN.

4 KEHNO PELI, JOITA VALITETTAVASTI TUNTUU SYNTYVÄN JATKUVASTI LISÄÄ.

3 PELI, JONKA TEKIJÄ KÄRSII OLEMATTOMASTA ITSEKRITIIKISTÄ. AIHEUTTAA LÄHINNÄ TRAUMOJA.

2 PELIÄ TYÖSTÄNYT TYÖRYHMÄ PITÄISI VANGITA JA SAATTAA EDESVASTUUSEEN.

1 GAME OVER!

ARVOSTELUT

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE





Tulkoon valo! Carnby on kyllin viekas tajutakseen, että "ammu ensin, kysy sitten" on pätevä fraasi Shadow Islandilla. Täydessä latingissa olevaa fosforihaulikkoa heiluttelemalla voi saada synkeimmänkin zombin ja äreimmänkin demonin puhumaan. Tai ainakin vaikenemaan.







***Alone in the Dark: The New Nightmare* on täynnä kauniita, värisyttäviä ja pahansuopia ympäristöjä. Ei yhtään hullumpi kartano tämä arvon professori Mortonin rakennelma. Luultavasti K-18, kuitenkin.**



Alone in the Dark –sarjan uusin painajainen on goottilaista *Resident Evil* –tyyliä. Kaiken kaikkiaan hyvin onnistunut veto Darkworksilta.

Alussa oli pimeys... ja sitten tuli *Alone in the Dark*. Siinä oli vektorigrafiikka ja melkoinen määrä kauneusvirheitä, mutta siitäkin huolimatta ensimmäinen varsinainen kauhupeli onnistui säikyttämään kokonaisen PC-pelaajien sukupolven puolikuoliaaksi. Vaikka *Alone in the Dark* oli ensimmäinen, siitä ei tullut suurinta. Vasta vuonna 1996 kauhupelit tekivät kunnollisen läpimurron konsolimaailmaan - keneltäkään ei varmaan ole mennyt ohi, mikä peli on kyseessä, ellei joku sitten ole asunut sohvan takana viimeiset viisi vuotta.

Resident Evilin mukaantulo ja sitä seurannut kauhupelimarkkinoiden valtaannousu oli varmasti kova kolaus *Alone in the Darkin* takana olleille pojille ja tytöille. Yhtäkkiä heidän kauan puoltamansa genre saavuttikin hyväksynnän, ja Capcom nyysi itselleen sen yleisön, jonka Infogrames katsoi ansaitsevansa. Nyt on koittanut *Alone in the Dark* –sarjan neljännen osan aika. Tällä kerralla työryhmän jäsenet ovat valinneet lavean tien. If you can't beat them, join them: *The New Nightmare* voisi periaatteessa olla *Resident Evil* –sarjan uusin peli. En kuitenkaan väitä, että peli olisi huono tai mielikuvitukseton.

Hoipertelevat, zombinkaltaiset humanoidit, jättimäiset etanaoliot sekä pienet haukkuvat ja ulisevat hirvitykset tekevät kaikkensa saadakseen Carnbyn ja Alinen listityksi – tiedossa on mittava annos väkivaltaa.

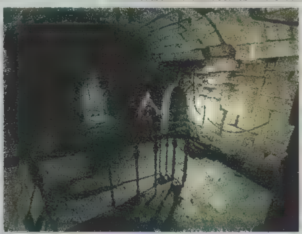
Shadow Island on synkkä saari jossakin Yhdysvaltain rannikolla. Saarella vallitsee läpitunkematon pimeys, ja juuri sinne sijoittuu *Alone in the Dark: The New Nightmare*. Yksityisetsivä ja Johnny Depp-look-alike Edward Carnby saa eräänä iltana tietää, että hänen kollegansa on murhattu. Jäljet johtavat Shadow Islandille, ja eräänä synkkänä ja sateisena yönä (kuinkas muuten) löydämme Carnbyn pienestä potkurikoneesta matkalla varjojen saarelle... Koneessa on myös arkeologi Aline Cedrac. Professori Morton asuu saarella, jossa hän tutkii salaperäisen, suhteellisen tuntemattoman intiaaniheimon muinaismuistoja. Cedracilla on selvästikin kana kynimättä professorin kanssa, mutta jokin menee vikaan. Yhtäkkiä koneen tuulilasi särkyy ja lentäjä kuolee. Jonkinlainen olento vilahtaa ohi, ja Carnbyn ja Alinen on pakko pelastautua laskuvarjoilla välttyäkseen jäämästä loukkuun syöksyvään koneeseen. He laskeutuvat hyvän matkan päähän toisistaan, on pimeätä ja seikkailu voi alkaa

Alone in the Dark: The New Nightmaren tunnelma on salamyhkäinen ja vanhakantainen, ja se eroaa melko paljon Resident Evilin muutoin samanlaisista puitteista. Se tarkoittaa enemmän klassista, goottilaista kauhua Poen ja Lovecraftin henkeen kuin splatteria á la *Night of the Living Dead*. Teema toistuu myös grafiikassa. Kirkkaita värejä on vähän, sen sijaan peli kieriskelee synkissä sävyissä. Aavemaiset puut ja pölyiset huoneet välittyvät pe-

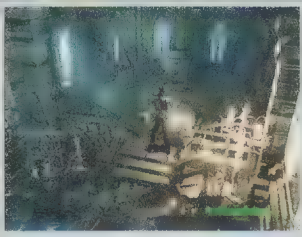


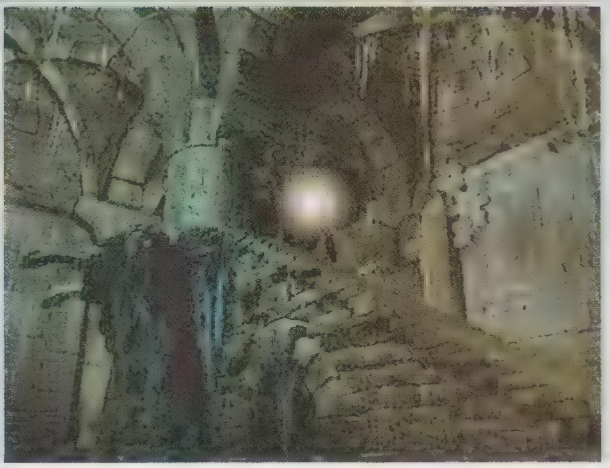






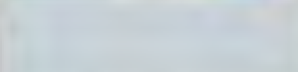












Pimeän pelkoa on vaikea välttää, kun ainoana valonlähteenä on taskulampun hento hehku. Mitkä kauheudet verhoutuvat varjoihin? Muistinhan vaihtaa uudet paristot ennen lähtöä? Pelin nimi osuu nappiin, sillä pelaaja joutuu todellakin yksin pimeään...

laajalle riittävän hyvin, vaikka grafiikka onkin toisinaan hieman epätarkkaa. Taustat ovat valmiiksi työstettyjä, ja perinteiset kauhukuvakulmat on otettu mukaan. Äänetkin ovat klassikkokamaa: kohtalokasta musiikkia ja pahaenteisiä ääniä. Sehän on selvä – kauhumusiikin suhteen on vaikea mennä mönkään. *The New Nightmaren* suurin virhe on se, että peli on turhan hiljainen turhan usein.

Vuoropuhelun suhteen peli on valitettavan paljon *Resident Evil* -tasolla; etenkin Alinen näyttelijä ei onnistu ilmaisemaan yhtäkään tunnetta uskottavasti. Tarina puolestaan on hyvin kiinnostava ikivanhoine intiaanien salamenoineen. Carnbylla ja Alinella on kummallakin oma radiopuhelimensa, ja he pitävät yhteyttä pelin mittaan yksinkertaistettuun *Metal Gear Solid* -tyyliin, mikä on loistava ja tunnelmaa tiivistävä ratkaisu.

Valolla on tärkeä tehtävä Carnbyn ja Alinen eloonjäämiskamppailussa. Kummallakin on oma taskulamppu, joka on kätevä pikku varuste, onhan suurin osa Shadow Islandista pimeän peitossa. Kun antaa taskulampun valokeilan pyyhkiä yli huoneen, syntyy karmiva tunnelma, ja pimeän kätköstä löytyy usein kaikenlaista kivaa. Siellä täällä on myös valokatkaisijoita, ja sytyttämällä valon pelaaja sekä näkee että tulee nähdyksi. Ainakin hetken aikaa. Niin kuin ei siinä vielä olisi tarpeeksi, ympäristöt saattavat myös olla erilaisia sen mukaan, ovatko valot päällä vai eivät. Esineet muuttavat muotoa, muotokuvien malli muuttuu ja sitä rataa.

Valo on myös pelaajan tärkein ase taistelussa Shadow Islandin kammotuksia vastaan. Arimmat livahtavat tiehensä heti, kun niitä valaisee taskulampulla, mutta pian tarvitsee käyttää kovempia konsteja kuten magnesiumluoteja, fosforiammuksilla varustettua haulikkoa ja vaikkapa liekinheitintä. Hoipertelevat, zombinkaltaiset humanoidit, jättimäiset etanaoliot sekä pienet haukkuvat ja ulisevat hirvitykset tekevät kaikkensa saadakseen Carnbyn ja Alinen listityksi – tiedossa on mittava annos väkivaltaa.

Tarvitaan kuitenkin myös melkoisesti aivotyötä, jotta Shadow Islandin salaisuudet tulevat selvitetyiksi. Ylipäänsä ottaen ongelmat ovat monivivahteisempia kuin *Resident Evilissä*, vaikka niissä on paljon yhteistäkin. Paljon päiväkirjanplaraamista ja vanhojen patsaiden siirtelyä, toisin sanoen.

On vähän sääli, etteivät pelinkehittäjät ehkä uskalla käyttää omia ideoitaan vaan luottavat hyväksi koettuihin, kaupaksi käyneisiin kikkoihin. Asettelun, ohjauksen ja valokikkojensa puolesta *Alone in the Dark: The New Nightmare* on oikeastaan täysin samanlainen kuin *Resident Evil*. Kun *Resident Evilin* edeltäjän luojat liittyvät nyt vuorostaan apinoijien kaartiin, ikäviltäkään seurauksilta ei voi välttyä. Darkworksin työryhmä on kuitenkin onnistunut saamaan mukaan monenlaista uutta ja luomaan pelin, jota kaikki *Resident Evil* -fanit –ja ehkä jotkut muutkin– arvostavat.

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **SEIKKAILU** JULKAISIJA **INFOGRAMES** VALMISTAJA **DARKWORKS** MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI** MUUT PELIKONEET **DREAMCAST/PLAYSTATION2/GAME BOY COLOR**

GRAFIIKKA	Vaikuttavaa ja tunnelmallista, joskin hieman epätarkkaa	8
ÄÄNET	Hermostuttavia, paikoin pelissä on liian hiljaista.	8
KONTROLLI	*Resident Evil* -kontrolli, ei kuitenkaan yhtä tarkka	6
HAASTE	Peliä on riittämiin, jotta pelaaja pysyy kauhuissaan tuntitolkulla.	8
YHTEENSÄ	Hienostunut, goottilainen *Resident Evil*.	**8**

QUAKE III: REVOLUTION

Quake III: Revolution tarjoaa samat, tutuksi käyneet verikekkerit uusin kentin, hahmoin ja asein höystettynä. Kumma kyllä nämä väkivallan orgiat tuntuvat aina yhtä viihdyttäviltä.

Q*uake III* tuli tunnetuksi PC-piireissä mukiinmenevänä verkkopelinä, joka vangitsi verta janoavat pelaajat ruutujen ääreen lujemmin kuin pikaliima. Sen julkaiseminen PlayStation2:lle saattaa siksi tuntua hieman oudolta, semminkin kun uusia Pleikkareita ei voi kytkeä yhteen ja niissä on kytkentämahdollisuudet vain neljälle ohjaimelle. Tämä on kuitenkin huomioitu *Quake III:n* PS2-versiossa. Painopiste on yhdelle pelaajalle tarkoitetussa Campaign Modessa, joka on laadittu nimenomaan konsolipelaajia ajatellen. Hahmon on suoriuduttava haastavista tehtävistä kunnialla, ja mitä pidemmälle pelaaja pääsee, sitä vahvemmaksi hänen kontrolloimansa hahmo käy. Orjana aloittanut hahmo voittaa tarpeeksi pitkälle päästyään vapautensa, ja vielä pidemmälle ehtineet selviytyjät voivat todeta voimiensa kohoavan yli-inhimillisiin mittoihin.

Queake III:Revolutionin hahmogalleria on melko hyvä. Valittavissa on niin ihmisiä kuin ihmismäisiä humanoidejakin, joilla kaikilla on omat heikkoutensa ja erikoiskykynsä. Toimituksen ehdottomaksi suosikiksi nousi kaikki perussankarin vaatimukset täyttävä Sarge, jonka kaltaisen karjun voisi kuvitella tähdittävän jotakin Hollywoodin tuottamaa räiskintäpätkää. Pelin sähäkän intron jälkeen onkin todella vaikea kuvitella ohjastavansa mitään muuta hahmoa kuin kirveellä veistettyä, sikarintumppia tupruttelevaa sankariamme.

Pelin tarina keskittyy hahmon pakoon Vadrigarin kuolemalta lemuavilta areenoilta. Se ei ole kovinkaan kaksinen, mutta tämän tapaisissa räiskintäpeleissä dramaturgian puutteet eivät tapaa näkyä kaiken veren ja sohjon alta. *Quake III: Revolution* keskittyy olennaiseen eli ankaraan räiskintään lyijyä, verta ja irtojäseniä säästämättä, mutta peli-ilon maksimoimiseen vaaditaan pari kaveria. Pelaaja voi toki otella tietokonetta vastaan yhdessä ystävänsä kanssa, mutta varsinainen killeri on neljän pelaajan kesken käyty välienselvittely. Mikä onkaan mukavampaa kuin pamauttaa pahaa-aavistamaton ystäväsi autuaammille metsästysmaille hyvin tähdätyllä plasmalatauksella? Kolikolla on luonnollisesti kääntöpuolensa – pelaajan itsensä joutuessa









Ihminen voi "nähdä punaista" suuttuessaan, mutta *Quake III:n* tapauksessa tämä johtuu kai naamalle roiskuneesta verestä...





moisen äkkikuoleman uhriksi ohjain on vaarassa lentää seinään. Mikä onkaan ärsyttävämpää kuin äkkikuolema nurkasta ampuneen ystäväsi uhrina?

Quake III:Revolution tarjoaa lukuisia eri pelitapoja. Kuvioissa ovat niin klassiset Deathmatchit, Dominationit kuin Capture the Flagitkin, mutta mukana on luonnollisesti uutuuksiakin. Näistä mielenkiintoisimpia on Elimination, jossa pelkkä listittyjen vastustajien lukumäärä ei ratkaise lopputulosta. Vaakakupissa painaa tällöin myös se, miten monta kertaa pelaaja itse on päätynyt palasiksi luolaholviston lattialle.

Graafisesti Quake III: Revolution ansaitsee hyvän arvosanan. Se toimii yhtä näpsäkästi kuin pelin PC-versiokin ja voittaa pahimman kilpailijansa *Unreal Tournamentin* reilulla rinnanmitalla. *Quake III:Revolutionin* hahmogalleria saattaa kaikkine omituisuuksineen olla mielenkiintoisempi kuin *Unreal Tournamentin* vastaava, mutta sitä riivaa hahmojen yleinen kulmikkuus. Tasoero intro-osion Sargen ja itse pelissä esiintyvän Sargen välillä on ikävän suuri. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että pelin grafiikka olisi huonoa – sitä se ei ole missään nimessä. Huonoja eivät ole myöskään pelin soundit. Musiikki sopii pelin tunnelmaan mainiosti, ja yhdessä vertahyytävien taustaäänien kanssa se nostattaa pelaajan adrenaliinitasoa mukavasti. Konekiväärin louskutus, taisteluhansikkaaseen kytketyn sirkkelin ujellus ja muut efektit on toteutettu tyylillä. Ehdottomasti parhaat vibat (kirjaimellisesti!) irroittaa kuitenkin ohjaimen tärinä. Tärinäefekti toimii loistavasti yhteen eri aseiden ja pelaajaa koskevien haavoittumisten kanssa, saaden aikaan uskomattoman pelitunteen. PC-pelaajat jäävät paljosta paitsi – en ainakaan toistaiseksi ole kuullut värisevistä hiiristä standardivarusteina! Kontrollilla on omat pienet virheensä – tarkka tähtääminen on hankalaa – mutta kaiken kaikkiaan se toimii hyvin. Asiaan vaikuttanee se, että *Quake III* on suunniteltu alunperin hiiren ja näppäimistön avulla käytettäväksi.

Ohjaimen tärinäefekti toimii loistavasti yhteen eri aseiden ja pelaajaa koskevien haavoittumisten kanssa, saaden aikaan uskomattoman pelitunteen. PC-pelaajat jäävät paljosta paitsi – en ainakaan toistaiseksi ole kuullut värisevistä hiiristä standardivarusteina!

Quake III: Revolution pitää sisällään varsin monta ja laajaa kenttää, joista jokainen vaatii pelaajalta tiettyyn pelityyliin sopeutumista. Tutorialin aivokuollut paukuttelu muuttuu huomattavasti mielenkiintoisemmaksi vaikkapa Hero's Odysseyn lipunkaappaustehtävien myötä. Tiettyä hilpeyttä herättävät joidenkin kenttien nimet, jotka ovat kökköydessään ylittämättömiä. Loistavana esimerkkinä toimii vaikkapa The Place Of Many Deaths, jonka olisi luullut särähtävän pahasti jopa suunnittelijoidensakin korvaan... No, perinteiseen *Quake* -fiilikseen itsensä psyykannut pelaaja hätkähtää vasta törmättyään toisen pelaajan ampumaan rakettiin. Kaiken kaikkiaan peli on hyvä, mutta todella hyväksi se muuttuu vasta sitten, kun mukaan saa värvättyä muutamia ystäviä.

Quake III:Revolutionin suurimmaksi miinukseksi voitaneen mainita latausajat, jotka ovat ärsyttävän pitkiä. Aina pelaajan vaihtaessa kenttää alkaa odottelu, joka voi pahimmillaan kestää kolmatta minuuttia. Viihdettä tylsistyttävään paussiin ei tuo edes se, miten hahmon muotokuva kärsii kentästä toiseen siirryttäessä... Kenties pakollinen jäähy toiminnan täyttämien kenttien välillä lienee vain hyväksi psyykelle?

Pienistä mokistaan huolimatta *Quake III: Revolution* antaa rutkasti vastinetta rahalle ja on todella vakavasti harkittava vaihtoehto kaikille räiskintägenren ystäville. Pelikäännös formaatista toiseen onnistuu harvoin yhtä sujuvasti kuin nyt.

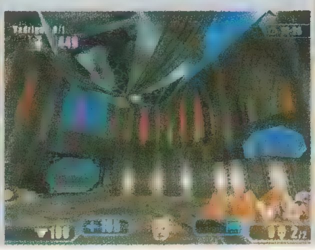








Kuten arvata saattaa ei deadmatch ole mitenkään ihmis/humanoidiystävällinen pelitapa. Kovat piippuun ja hurmetta kentälle!





PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **RÄISKINTÄ**
JULKAISIJA **ELECTRONIC ARTS** VALMISTAJA **ID SOFTWARE**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Tyylikästä, mutta hahmot voisivat olla hiotumpia.	8
ÄÄNET	Räiskettä ja rääkymistä.	8
KONTROLLI	Pienen totuttelun jälkeen melko hyvä.	7
HAASTE	Riittävä verenhimoisimmille pelaajille, mutta muut tarvitsevat mukaan pari kaveria.	7
YHTEENSÄ	Rajua ja raakaa räiskintää.	**8**

EXCITEBIKE 64

Hyvää sietää odottaa. Jopa 17 vuotta. Amerikkalaistiimi Left Fieldin ansiosta *Excitebike 64* on vihdoinkin täällä.

Excitebikea ei tosiaankaan ajettu ihan eilen. Alkuperäinen peli julkaistiin suurelle, harmaalle NES-härvelille niinkin ammoisena aikana kuin vuonna 1984, mutta sittemmin Nintendon pyörärintamalla on ollut hiljaista. Syitä jatko-osan viipymiselle voisi pohtia pohtimasta päästyäänkin, mutta jätetään se nyt sikseen. Nyt ajetaan sen sijaan motocrossia niin että rapa roiskuu. Varo vain lokaamasta pyörääsi. Tai ehkä se on tarkoituskin?

Päävalikossa on paljon valinnanvaraa. Kuten kuuluukin, aloitamme ylhäältä ja puurramme tiemme alaspäin. Ylimpänä ylvästelee Season, joka on nimensä mukaisesti pieni muutaman pyöräilijän eri radoilla ajama turnaus. Exhibition Race – seuraava pysäkki matkalla alaspäin – on lyhyt ja hyvä valinta silloin, kun haluaa pelata kaverien kanssa. Monen muun Nintendo 64 –pelin tavoin *Excitebike 64:ää* voi pelata neljä pelaajaa yhtä aikaa, kukin omaa ruutuneljännestään tihrustaen. On aina hienoa pelata ihmisiä vastaan, ja kahdeksan pyörää lennättää kieltämättä enemmän kuraa kuin kaksi. Seuraavana odottavassa Time Trialissa pitää lyödä omia aikaennätyksiään, kunnes koko homma menee naurettavaksi. Special Tracks –otsakkeen alta löytyy paljon pureksittavaa. Desertillä ajetaan nimen mukaisesti suurella autiomaalla. Tarkoituksena on ajaa checkpointilta toiselle, tässä tapauksessa reittiä merkkaavat leiritulet. Teitä ei ole, ja suuntaa näyttävät vain pieni nuoli sekä etäinen savupatsas. Erilaista. Stunt Course muistuttaa *Wave Race 64:n* Stunt Modea, mutta nyt ei ajeta renkaiden läpi, vaan yritetään tehdä temppuja. Niin halutessaan voi pelata myös kaveriaan vastaan, ja voittajaksi selviytyy se, jolla on eniten pisteitä kasassa ajan loppuessa. Jos joku haluaa päästä loistamaan, temppuja voi käyttää myös tavallisissa kilpailuissa. Jos pelaaja sen sijaan keskittyy kilpailuissa ja ajaa erityisen hyvin, hän saattaa saada mahdollisuuden selvittää neljä lisäpeliä: Original Excitebike – NES-alkuperäispeli täydellisessä paketissa, Soccer – jalkapalloa prätkän selässä, Hill Climb – ylämäkeen ajamisen jalo taito sekä lopulta Excite 3D, joka on kolmiulotteinen versio NES-pelin konseptista, siinä on siis neljä rinnakkaista rataa. Alimpana valikossa, asetusten alapuolella, on vielä Custom Tracks. Oman radan rakentelu on sekä kehittävää että kivaa, ja siinä riittää tekemistä vaikka pelin perusradat olisikin jo ajettu puhki.

Kaikki kunnia valinnanvaralle, mutta pelituntuma kuitenkin ratkaisee, kuinka hyvin racing-peli pärjää pelien viidakossa. *Excitebike 64:ää* on verrattu ohjauksensa puolesta *Waverace 64:ään*, eikä yhtäläisyyttä voi kieltääkään. Ohjaus ei mielestäni ole yhtä hienoa kuin vesisuosikissa, mutta eipä se huonokaan ole. Kaksipyöräisillä menopeleillä on huomattavasti vaikeampi ajaa ja niiden ohjailu vaatii enemmän nappuloita kuin vesiskoottereilla kaahailu. Nappuloilla kaasutetaan, jarrutetaan ja liu'utaan. Lopputulos vaihtelee painallusyhdistelmän mukaan, ja yhdistelmät olisi syytä opetella, jos haluaa selvitä ehjin nahoin hurjimmista kurveista. 80-luvun 8-bittisestä pelistä on tallella myös boosti. Aivan kuin ennenkin täytyy pitää silmällä moottorin lämpötilaa, ja jos pyörällä paahtaa liiaksi, moottori kuumenee, savuaa uhkaavasti eikä toimi niin kuin pitäisi.

Toinen historian hämäristä tuttu juttu on mahdollisuus kaataa toisia ajajia koskettamalla heidän etupyöräänsä omalla takapyörällä. Se saattaa tietenkin yllyttää kilpakuskit kostamaan. Aluksi käy usein niin, että törmää vahingossa toiseen ajajaan takaapäin ja menee saman tien itse nurinniskoin. Lopputulos vaih-

Oman radan rakentelu on sekä kehittävää että kivaa, ja siinä riittää tekemistä vaikka pelin perusradat olisikin jo ajettu puhki.



Jos motocross-fani näkee tämän, hän pöllii pelin varmasti.

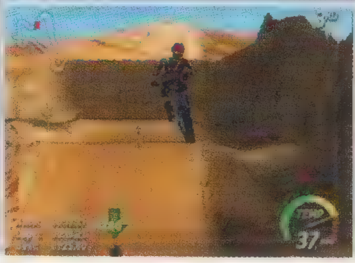






Kiva ja kovaotteinen rata. Mestariteoksen suunnittelija jää arvoitukseksi







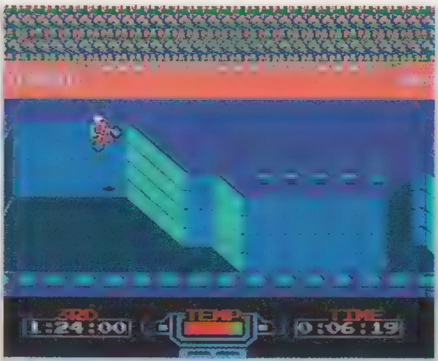
telee sen mukaan, miten haaveri tapahtuu, ja moottoripyörä vaurioituu yleensä todentuntuisesti. Ajajatkin lentävät erilaisesti eri tilanteissa. Jostain kumman syystä vartalo kuitenkin jää aina sikiöasentoon, ja loukkaantuneet ihmiset näyttävät lähinnä pois heitetyiltä muovinukeilta. Pelin ympäristöt ovat kyllä hienoja, mutta pitemmän päälle melko yksitoikkoisia. En kuitenkaan väitä grafiikkaa huonoksi, ulkoasu vain käy pitkäveteiseksi kun kaikki radat ovat yhtä ryvettyneitä ja mäkisiä eikä mitään huomiota herättävää ole tarjolla. No joo, onhan se varmaan makuasia, ja rapaa rakastavia peli luultavasti viehättää. Ajokit näyttävät hyviltä, kuulostavat realistisilta ja musiikkikin on kelvollista. Selostajaan suhtaudun epäilevämmin, mutta olkoon, mieshän tekee parhaansa. Lisäksi hänet voi vaientaa lopullisesti (asetuksia rustaamalla), jos siltä tuntuu.

Ehkä syy vaikeuksiini tämän pelin sulattamisessa on siinä, etten erityisemmin pidä motocrossista. Jos kaksipyöräisellä kaahaaminen mutaisessa montussa sen sijaan kiinnostaa, peliä kannattaa vähintäänkin vilkaista.

PELIKONE **NINTENDO 64** LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **NINTENDO** VALMISTAJA **LEFT FIELD**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Komeasti mallinnettua kuraa, joka käy tylsäksi ajan mittaan.	7
ÄÄNET	Pärinää ja pakoputkien pauketta. Totta kai.	7
KONTROLLI	Hyvä muttei täydellinen.	7
HAASTE	Monia mahdollisuuksia.	8
YHTEENSÄ	Jos motocross miellyttää, pidät tästäkin.	**8**





Paljonpuhuva kuva.











FORMULA ONE 2001

Studio Liverpool, osa muinaista Psygnosista, on aiemmin lanseerannut fantastisia ajopelejä kuten Wipeoutin. Heidän viimeisin kehitelmänsä on Formula 1-peli. Valtaako mielemme sama kutkuttava tunne kuin silloin ammoisina aikoina *Wipeoutia* ekaa kertaa pelatessa? Se jää nähtäväksi.

Alkuperäinen *Formula One* oli pleikka ykkösen historian ensimmäinen peli, jota myytiin yli miljoona kappaletta Euroopassa. Sen jälkeen formulapelejä on suollettu tiuhaan tahtiin tuutista ulos korostaen aina uusia, paranneltuja ominaisuuksia, kuten grafiikkaa, tuntumaa, kontrollia jne. Uudistukset ovat pahimmassa tapauksessa olleet lähinnä vuosiluvun vaihtamisen tasolla, parhaimmillaan ihan kelvollisia, todellisia parannuksia entiseen. Studio Liverpoolin mukaan heidän tämänkertainen päivityksensä erottuu parhaiten suuresta massasta edistyneen replay-tekniikkansa ansiosta. Lisäksi on myös Spectator Mode, jossa pelaaja istuskelee kaikessa rauhassa katsomossa seuraamassa kisaa. Spectator Mode on tietenkin rakennettu edellä kuvatun uudistetun replay-tekniikan varaan. Hyviä puolia tässä on tietysti se, että peukalot eivät joudu läheskään niin kovalle rasitukselle kuin vauhdikkaassa kisassa. Toisaalta taas, en jaksa uskoa että tämänkaltainen pelimuoto kiinnostaa kovin pitkään muita kuin rankimpia formulafaneja.

Studio Liverpool on aiemmin todistanut osaavansa rakentaa julmetun hyvän ajopelin! Graafisesti peli näyttääkin hienolta. Yksityiskohtia on paljon ja oikeissa paikoissa, eikä vähiten autoissa, jotka epäilyksettä ovat formulapelin tärkeimpiä ainesosia. Mutta vaikka grafiikka onkin erittäin yksityiskohtaista ja nopeasti rullaavaa, on se silti kaukana täydellisestä. Autot siis on mallinnettu yksityiskohtaisen tarkasti, niin myös kaikki ratojen kaarteet, jopa pienimmät töyssytkin(?). Sääefekteistä ei sitten enää voikaan sanoa samaa. Sade esimerkiksi näyttää lähinnä pitkän spagetin ja laihan kastikkeen sekoitukselta. Lyhyesti sanottuna: ulkoasu on paikoin jopa liiankin epätasainen ollakseen PS2:lle tehty.

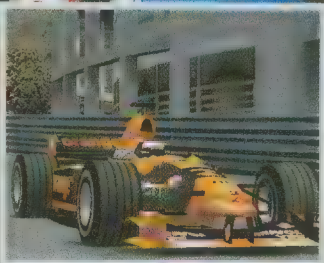
Musiikkia pelissä ei soiteta juuri ollenkaan, minkä kompensoimiseksi pelintekijät ovat ladanneet ruutia ääniefekteihin ja kommentaattoreihin. Ääniefektit ovatkin pääosin täydellisiä. Kommentaattorit (Lue: Kyllönen) sitten taas eivät. Ongelmana selostuksessa on lähinnä esiäänitettyjen lauseiden yhteen linkittäminen. Selostaja saattaa yhtäkkiä sanoa jotain katastrofaalisesta epäonnesta, siis kolarista tms. ja sen jälkeen sanoa ajajan nimen monotonisella äänellä tähän perään. Kokonaisia lauseita olisi mielestäni voinut äänitellä enemmänkin, tosin ymmärrän myös sen, että aikaa tähän olisi kulunut huomattavasti enemmän. Kaikesta huolimatta on välillä mukava kuunnella Mr Kyllösen ääntä selostuskopissa, vaikkei hän enää meillä formulakisoja selostakaan (Nyyh!). Ja jos ei Masasta pidä, voi selostuksen halutessaan ottaa pois päältä.

Formula One 2001:ssä on 17 rataa, joissa kilpailla, neljä vaikeusastetta ja kahden pelaajan pelimahdollisuus jaetulla ruudulla. Tässä moodissa tosin ainoastaan kahdeksan ajajaa voi olla samaan aikaan radalla. Monet ominaisuudet ovat liialtikin säädettävissä, ainakin pienemmät pelaajat saattavat turhautua ylenmääräiseen säätämiseen. Toisaalta, niille jotka haluavat suoriutua mahdollisimman pikaisesti radalle ilman kummempia säätöjä, pelistä löytyy Quick Race. Tässä pelitavassa valitaan ainoastaan lähtöpaikka ja sitten ei kun menoksi. Muista mainittakoon Time Attack, jossa maksimissaan 16 pelaajaa voi osallistua nopeuskilpailuun, Test Drive, jossa autoja voi ja pitääkin säätää ennen varsinaiseen World Championshipiin menemistä ja jo aiemmin mainittu Spectator Mode. Autoja siis on syytä kokeilla ja säädellä ennen tosi koitokseen ryhtymistä

Kaikesta huolimatta on välillä mukava kuunnella Mr Kyllösen ääntä selostuskopissa, vaikkei hän enää meillä formulakisoja selostakaan (Nyyh!).







Ajohaalarit niskaan, kypärä parempaan päähän, ratti käteen ja ei kun menoksi!



melkoisesti. Jos kuitenkin haluaa päästä voitonmakuun mahdollisimman helpolla, senkun laittaa kaikki ajoassintentit ja helpotukset päälle ja ryhtyy ajamaan. Mutta mitäs mielenkiintoa siinä on? Ei niin juuri mitään!

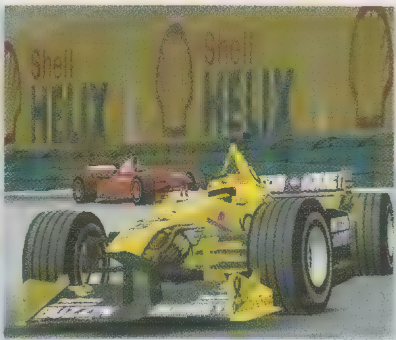
Pelituntuma verrattuna kontrolliin on ainakin alkuun vähintäänkin merkillinen. Kun istahtaa auton rattiin ja kurvaa baanalle, tuntuu auto höyhenenkevyeltä. Menopeli kallistelee sinne ja tänne ja hypähtää pienimmästäkin töyssystä. Jos veivaa peliohjainta millimetrinkin liian pitkälle, on auto pusikossa. Totta kai auton ajaminen 300 kilsaa tunnissa on melko vaikeaa (Luulen näin, en tosin ole ikinä oikeasti kokeillut), mutta silti auto joskus heittelehtii mitä ihmeellisimmissä paikoissa. Välillä pelatessa tuntuu siltä, kuin pienimmistäkin ajovirheistä tie kaartuisi pikemmin hautuumaalle kuin takaisin radalle. Muutamien tuntien ahkeran harjoittelun ja lukuisten säätämisten jälkeen kontrolli on kuitenkin mahdollista oppia jokseenkin kelvollisesti. Mutta mihinkäs kelvollinen riittää? Ei voittoihin ainakaan, siksipä säätämistä täytyy jatkaa ja jatkaa kunnes kisassa todella alkaa menestyä korkeimmillakin vaikeusasteilla. Kun on selvittänyt helpoimman vaikeustason, voi siirtyä seuraaviin. Ja kun oppii jarruttamaan kaarteissa, voi kytkeä jarrutusavun pois päältä jne. Näin se homma etenee!

Jos luetaan pois nuo edellä mainitut pikku puutteet, on *Formula One 2001* ihan kelpo ajanvietettä pidemmäksikin aikaa. Kärsivällisille konsolinomistajille ainakin, sillä helpoksi peliä ei voi missään nimessä sanoa, en ainakaan minä sano. Kaksinpeli on tietysti aina kivaa, varsinkin itsensä veroisen tai vähän paremmankin vastustajan kanssa. Peliä kannattaa testata perusteellisesti ennen ostopäätöksen tekemistä.

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **SONY** VALMISTAJA **STUDIO LIVERPOOL**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**
MUUT KONEET **PLAYSTATION**

GRAFIIKKA	Siistiä, yksityiskohtaiset autot.	7
ÄÄNET	Mahtavat moottorit jyrisee.	7
KONTROLLI	Aluksi hieman hakusessa.	5
HAASTE	Siedettävä, paikoin ärsyttävän vaikea.	6
YHTEENSÄ	Kärsivällisyyttä vaativa, ihan kelpo ajopeli formulan ystäville.	7





Vasen oikea, kurvista soikea. Ohjaus ei ensi alkuun olekaan mitään helppoa ajanvietettä. Autoa on säädeltävä tuntikaudet ennen kuin kisan voitto alkaa edes häämöttää horisontissa.



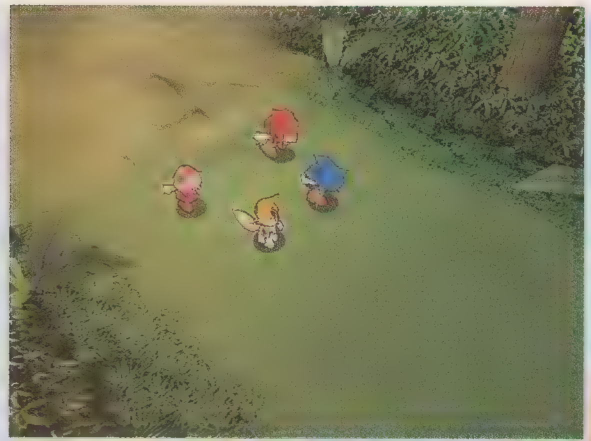


Kylläpäs on tutun oloinen kurvi, tässäkös minä viime vuonna painelin pengermälle? Vai oliko se edellisvuonna? Hmm...





SONIC SHUFFLE



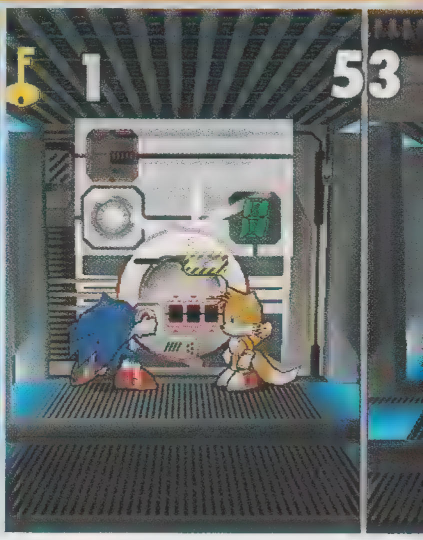








Ikävää, että Sonicilla ja hänen ystävillään ei ole yhtä hauskaa kuin Mariolla. *Sonic Shuffle* on toisinaan hyvinkin pitkäveteinen.

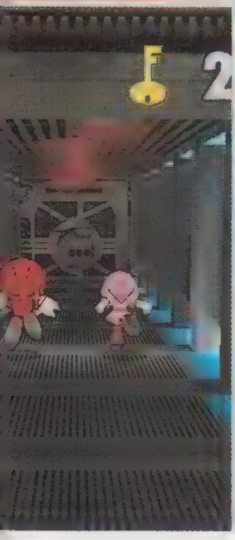


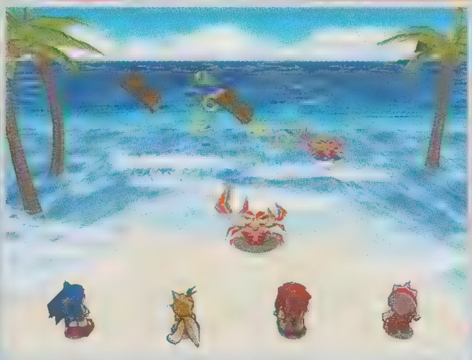
Jos otamme *Mario Partyn*, vaihdamme nopat pelikortteihin ja puemme viiksekkään pikkumiehen siniseen siilipukuun, mitä saamme aikaan? Tietenkin pelin nimeltä *Sonic Shuffle*.

No joo, oli ehkä vähän ilkeätä sanoa tätä peliä jo etukäteen klooniksi, mutta *Sonic Shufflessa* on kieltämättä paljon samaa kuin Hudsonin juhlapelissäkin. Tämän hankkeen taustalla on kuitenkin melkoisen pitkä tarina, melkein yhtä pitkä kuin mitä tietää olevan odotettavissa pelin intron loputtua. Joka tapauksessa peli sijoittuu Maginaryworldiin – maailmaan, missä unelma ja todellisuus kulkevat käsi kädessä. Tämä mystinen maailma saa voimansa Precioustonelta – otuksien kristallimaisista toiveista ja unelmista. TV-pelien kirjoittamattomien lakien mukaan tällainen imelä idylli ei tietenkään voi kestää ikuisesti. Pian mukaan ilmestyy ilkiö nimeltä Void, joka särkee Precioustonen ja on siten uhka koko Maginaryworldin olemassaololle. Keiju Lumina Flowlight lähettää hätäsignaalin muihin maailmoihin, ja hätähuuto kantautuu Sonicin ja tämän ystävien Tailsin, Amyn ja Knucklesin korviin. He eivät kuitenkaan tiedä, että roisto nimeltä Eggman seuraa heitä matkalla Maginaryworldiin.

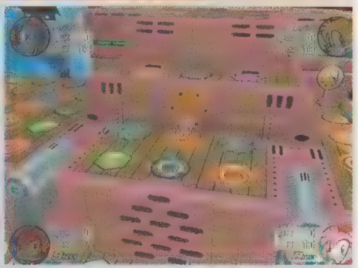
Tällä kertaa ongelmaa ei voi ratkaista tavalliseen Sonic-tapaan eli ratojen läpi ryntäämisellä ja pahisten nokittamisella. Sen sijaan *Sonic Shuffle* on eräänlainen lautapeli, joka käyttää maagisia kortteja noppien heiton sijasta, ja jonka päämääränä on kerätä kaikki Precioustonen palaset. Jokaiselle pelaajalle jaetaan seitsemän erilaista korttia. Tavallisimmat kortit on numeroitu yhdestä kuuteen. Pelitasolla liikkuakseen pelaajan on valittava yksi korteista ja edettävä kortin osoittaman lukumäärän mukaisesti. Pelaaja valitsee kortin joko omasta kädestään tai sitten keinottelee käyttöönsä jonkin vastustajan korteista. Jos pelaajalla on VMU, korttien kääntöpuoli näkyy pienellä LCD-ruudulla. Jos ei omista kyseistä tilpehööriä, voi leikissään käyttää X-näppäintä. Tavallisten korttien lisäksi pelissä on erityisiä kortteja, joissa numeron sijaan on merkitty iso S. Niillä voi joko edetä yhdestä kuuteen askelta, vaihtaa kortin jollekin muulle pelaajalle tai sitten vain varastaa kortin nololta vastustajaltaan. Pelissä on lisäksi kortti, jossa on Eggmanin ruma pärstä, ja on melko selvä asia, että sillä

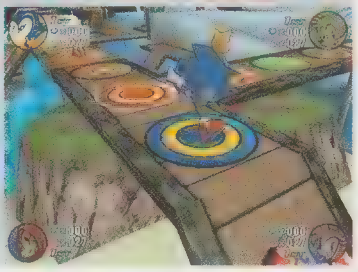






Viimeinen vedessä on mätä kala!





Tietyt *Sonic Shufflen* jaksot ovat viihdyttäviä, kuten esimerkiksi tämä.

pelatessa jotakin kamalaa tapahtuu.

Sonic Shufflen voi tiivistetysti sanoa olevan hitaampi, tylsempi ja ehkä hivenen strategisempi vaihtoehto Hudsonin *Mario Partylle*.

Korttien avulla pelaaja juoksee ympäri suurta pelialuetta jahdatessaan Precioustonen palasia. Sellainen löytyy vain yksi kerrallaan, ja kahmiakseen itselleen tuon arvotavaran pelaajan ei pidä pelkästään päästä sen lähelle, vaan hänen on myös taisteltava odottelevan hirviön kanssa. Päihittääkseen hirviön pelaajan on pelattava yhdellä kortilla ja vedettävä pois yhtä monta HP:tä kuin mitä kortti näyttää vihollisen kokonaisvoimaksi. Kun kivenpalanen vihdoinkin on sinun, seuraava keräilykappale materialisoituu jonnekin muualle pelikentällä. Pelissä on Preciostone-ruutujen lisäksi myös positiivisia ja negatiivisia sormusruutuja, joissa pelaaja joko saa lisää sormuksia tai menettää kokonaissummastaan niitä tietyn määrän. Pelaaja hyötyy näistä kultaisista rinkuloista joutuessaan kauupparuutuun, sillä siellä hänellä on mahdollisuus hankkia niin kutsuttuja Forcejeweleita. Nämä jalokivet eivät ole vain kaunista katseltavaa, vaan ne myös toimivat erityisinä maagisina esineinä. Ne mm. nopeuttavat siirtymistä, teleporttaavat hahmoja ja tuhoavat muiden pelaajien voimajalokiviä. Pelissä on kauupparuutujen lisäksi myös lukuisia muita kenttiä odottelevine vihollisineen, yllättävine siirtymisineen ja tapahtumineen. Mielenkiintoisimmat kentät on merkitty huutomerkeillä. Niissä nimittäin avautuu joitakin niistä minipeleistä, joissa pelaajilla on mahdollisuus voittaa tai hävitä sormuksia. Tarvitsee tuskin mainita, että nämä pienet tapahtumat muistuttavat *Mario Partya*. Ne ovat joka tapauksessa ihan hauskoja neljän pelaajan kesken, mutta tuskinpa tulevat kestämään pitkällä tähtäimellä. Pelit ovat lähes yhtä simppeleitä kuin Nintendo 64:n juhlapelissä, ja ne myös muistuttavat kokolailla sitä.

Sonic näyttää ystävineen melkein samalta kuin mitä näimme *Sonic Adventuressa*, vaikkakin tässä pelissä hahmot ovat piirretympiä. Pelikenttä on nikkaroitu kokoon kiinteistä polygoneista ja se on mitä erikoisimpien vihollisten asuttama. Miten joku voikin keksiä luistelevan kalan tai surffaavan lumiukon on aivan käsittämätöntä, mutta ainakin lopputulos näyttää jokseenkin hienolta. Todella viehättäviä tehosteita pelissä on vain vähän, ja pelin ulkoasu on loppujen lopuksi melko tavanomainen. Äänet - sellaisiahan pitää nykyään olla aina - liihottelevat surkean rajoilla, ja dialogit olisi ihan hyvin voinut jättää kokonaan pois. Musiikki on kuitenkin parempaa, vaikkakin ehkä turhan rauhallista ja harmonista. *Sonic Shufflessa* on ikävä kyllä muitakin vikoja. Kaikkein huomattavin niistä on se, että peli etenee aivan liian tahmeasti. Kortin valitseminen vie enemmän aikaa kuin noppien heittäminen *Mario Partyssa*, minkä takia Dreamcast-pelin tempo hidastuu. Tätä voi tosin puolustella sillä, että korttisysteemi vaatii pelaajalta enemmän strategista ajattelua kuin helppo noppienheitto, mutta myös latausajat aiheuttavat sen, että kierrokset vievät turhan paljon aikaa. Jos pelaa tietokonetta vastaan (en suosittele), pelaajan on lisäksi katseltava, miten tietokoneen ohjaamat pelaajat valitsevat korttinsa, tepsuttelevat ympäri kenttää ja taistelevat vihollisten kanssa. Tahmeaa. Minipelitkin olisivat voineet kolista ruutuun tiheämpään tahtiin, koska ne kaikista virheistään huolimatta ovat hauskinta koko pelissä. Ympäri kenttää laahustaminen ei tunnu sen kivemmalta kuin edestakaisin kulkeminen *Super Mario Worldin* kartalla.

Sonic Shufflen voi tiivistetysti sanoa olevan hitaampi, hieman tylsempi ja ehkä hivenen strategisempi vaihtoehto Hudsonin Nintendo-pelille. Pelaan paljon mieluummin *Mario Party 2:ta* kuin tätä tekelettä. Tavalliseen tapaan pelaajalta vaaditaan yli-inhimillistä kestävyyttä, jotta tämä voisi nauttia lautapelin peluusta TV-pelin keinoin. Uskonpa odottelevani mieluummin *Sonic Adventure 2:ta*.

PELIKONE **DREAMCAST** LUONNE **SEURAPELI**
JULKAISIJA **SEGA** VALMISTAJA **SEGA**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Melko hienoa, mutta vaikuttavat tehosteet puuttuvat.	**6**
ÄÄNET	Musiikki on keskivertoa parempaa, äänet taas huonommat.	**5**
KONTROLLI	Simppeli.	**5**
HAASTE	Liian hidas.	**4**
YHTEENSÄ	Milloin viimeksi Sonic oli näin hidas?	**5**

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE

Game Boy Colorille ilmestyy vihdoinkin kolmiulotteinen seikkailupeli, joka on todella hyvä.

No jaa, varsinaisesta 3D:stä ei kuitenkaan ole kyse, mutta muuntelemalla päähenkilö Edward Carnbyn kokoa riippuen hänen sijainnistaan kuvaruudulla, löytyy pelistä syvyyden tuntua (kaiken kaikkiaan se johtaa tietynlaiseen näkymättömään, 64 eri sijainnin ruudustoon, jotka Iska näppärästi laski yhteen, mutta hänhän onkin matikkaguru). Kaiken kaikkiaan tulos on todella onnistunut, ja *Alone in the Dark: The New Nightmare* on ehkä graafisesti hienointa, mitä Game Boy Colorille on tähän mennessä tehty. Tämä toteutuu paljolti Pocket Studiosin ansiota, joka melko uraauurtavan grafiikkansa lisäksi on onnistunut ahtamaan paljon tunnelmallisia ympäristöjä pieneen pelikoneeseen. Erona muihin Game Boy Color-peleihin ympäristöt ovat realistisia, ja pelaaja voi todellakin tuntea hiiviskelevänsä ympäri kummittelevaa taloa, jossa lattia narisee ja pölyä on paljon.

Ainoa grafiikalle annettavaa arvosanaa laskeva asia ovat taistelut. Vahinko kyllä usean henkilön (tai olion) suhteellinen sijainnin käsittely on koitunut liian monimutkaiseksi, joten taistelutilanteissa peli muuttuu tavalliseksi suoraan ylhäältäpäin-perspektiiviksi, mikä ei rehellisesti sanottuna ole kovinkaan hienoa. Noh, kaikkeahan ei tietenkään voi saada.

Alone in the Dark: The New Nightmaren tarina on jokseenkin yksinkertaistettu versio PlayStationin samannimisen pelin juonesta. Yksityisetsivä Edward Carnby ja arkeologi Aline Cedrac lähtevät Shadow Islandille jahtaamaan professori Mortonia - Carnby siinä uskossa, että professori on murhannut tämän kollegan ja Aline taas mystisten kivitaulujen perässä. Mysteeri tihenee nopeasti ja kun Carnby havaitsee kuolleen kollegansa sielun olevan vangittuna peiliin professorin talossa, hän tajuaa että jokin on pahasti vinossa.

Erona PlayStation-versioon, missä sekä Carnby että Aline olivat pelattavia, täytyy pelaajan nyt tyytyä pelkästään katkeraan etsivään, mutta pelin aikana kummatkin ovat yhteydessä toisiinsa radion kautta. Pelaajan kohtaamat ongelmat ovat tyypillisiä tämän genren pelille: pelaajan on löydettävä avaimet lukittuihin oviin, murrettava ruosteinen portti sorkkaraudalla ja niin edelleen. Näitä vivahteita ei kuitenkaan ole Game Boy Colorilla ennen nähty.

Alone in the Darkeille on pohjimmiltaan tyypillistä juuri kauhu, mutta tässä ei ole oikein onnistuttu. Siitä voi tuskin pelitaloa syytellä, sillä Game Boy Colorin äänikortti on lähinnä huono vitsi mitä tunnelmalliseen musiikkiin tulee. Surkean äänikortin vuoksi pöllöjen huhuilu kuulostaa pikemminkin naurettavalta kuin aavemaiselta. Taisteluissa jatkuvasti vaihtuvan perspektiivin takia pelin hirviöistäkään ei juuri pelottelijoiksi ole. Näitä vikoja lukuunottamatta valmistajat ovat onnistuneet luomaan todella kiinnostavan seikkailun, jollaista ei aikaisemmin ole Game Boy Colorilla nähty. Pikku pelipojalla peli toimii pääosin edukseen.

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **INFOGRAMES** VALMISTAJA **POCKET STUDIOS**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **SISÄÄNRAKENNETTU**
MUUT KONEET: **PLAYSTATION/PLAYSTATION2/ DREAMCAST**

GRAFIIKKA	Uraauurtavaa huiputus kolmiuloitteisuutta, joka kuitenkin on tunnelmallista.	9
ÄÄNET	Hieman liian kunnianhimoisia pelikoneen äänikortille.	7
KONTROLLI	Hiukan epätäsmällisiä taisteluja ja sekoittavia ruudunvaihdoksia.	6
HAASTE	Suuri ja jännittävä seikkailu.	8
YHTEENSÄ	Selvä todiste siitä, että myös tällainen peligenre voi toimia Game Boy Colorilla.	7





Uskoisitko, että nämä kuvat on otettu Game Boy Color-pelistä? Uuden tekniikan ansiosta Pocket Studios on tehnyt loistotyötä kannettavan *Alone in the Dark: The New Nightmare* -pelin kanssa. Mitä onkaan odotettavissa heidän Game Boy Advance-debyyttinsä suhteen?









FREESTYLE SCOOTER









Tämä trendi lähti Tokiosta noin kolme vuotta sitten ja on viime aikoina levinnyt myös meille Suomeen. Kauankohan potkulautakuume jaksaa porskuttaa ennen hiipumistaan?









Potkulautoja näkee nykyään vähän siellä sun täällä. Nyt tämä pieni kapistus rullaa täyttä vauhtia TV-pelien maailmaan. Pidä ohjaustangosta kiinni.

Ennen kuin peli lähtee käyntiin, saa pelaaja lukea varoitustekstin, jossa pelin temppujen kerrotaan olevan vaarallisia ja miksi niitä ei kannata suorittaa ilman perusteellista harjoittelua tai varusteita. Tässä on peräänkin. Pelin hahmot lentelevät yhtä villisti ympäriinsä kuin *Tony Hawk* -sarjassa, mutta erona on kuitenkin se, että rullalaudan sijasta pelaajalla on allaan polkulauta. Valmistajat ovat myös ottaneet tilaisuudesta vaarin ja sulloneet mukaan säälittävän taustakertomuksen: ilkeämielinen robotti kidnappaa kahden valittavissa olevan hahmon eli Chadin ja Amin kaverit. Näiden pelastamiseksi pelaajan on ratkaistava tietyt tehtävät, jotka jostakin kumman syystä (mikä ei yksinkertaiselle peliarvostelijalle valjennut) on suoritettava potkulautojen avulla. Pelin logo tuntuu jollakin tapaa tutulta, kuten koko peli yleensäkin. Kontrolli muistuttaa paljolti Tony Hawkin ja kumppaneiden ensimmäistä skeittipeliä, mutta ei kuitenkaan ole aivan yhtä hyvä. Se, että kontrolli on pelkkä kopio eikä omaa mitään uutta tuntuu kurjalta. Muutenkaan pelissä ei ole erityisen paljon hienouksia. Circuit Modessa pitää kerätä pisteitä temppuja tekemällä ja vielä haalia itselleen ympäri rataa löytyviä punaisia pyöriä.. IP Practisessa on kyse samasta, joskin ilman pisteitä ja aikaa - se on vain pääteeman helpompi versio. 2P Versuksessa pelaaja luulee voivansa kilpailla jaetulla kuvaruudulla, mutta nytkin on kyse ensimmäisen teeman versioinnista. Tällä kertaa pelaamisessa vuorotellaan, ja enemmän pisteitä saanut voittaa. Pelissä ei oikeastaan ole sen enempää mahdollisuuksia, ellei mukaan lueta Optionsia ja Creditsiä. Niissä pelaaja voi katsella melko kipeää filmiä eläimiksi pukeutuneista, pienillä potkulaudoillaan hurjastelevista ihmisistä.

Hahmot eivät ole ulkoasultaan kovinkaan realistisia vaan pikemminkin kaksi pientä lapsenkaltaista veijaria, jotka kiitävät radoilla metkoilla matkailuvälineillään. Pelin ilmapiiri on jokseenkin omituinen: aina ei oikein tiedä, miten se pitäisi tulkita kun pienet ihmiset liikuskelevat ympäriinsä potkulaudoilla ja suorittavat mahdottomia hyppyjä ja temppuja. Ympäristöt ovat melko hienoja, ja jotkut niistä (esim. rata, joka sijoittuu kiemurtelevalle tasolle hyvän matkaa ylöspäin) näyttävät todella viehättäviltä. Uskon kuitenkin, että useimmat tätä pelikonseptia arvostavat pitävät skeittipeleissä enemmän realistisemmista hahmoista.. Soundtrack perustuu muiden saman genren pelien tavoin sekalaiseen punkrockiin, mikä nyt ei varsinaisesti ole kovinkaan tyhmää. On outoa kuunnella moista musiikkia hahmojen näyttäessä siltä miltä näyttävät, mutta lopputulos toimii. Kysymys joka pälkähtää päähän on seuraava: kuka tämän pelin ostaa? Se on loppujen lopuksi vain huonompi ja paljon lyhyempi versio *Tony Hawkista,* vaikkakin erikoisella ilmeellä höystetty sellainen. Ehkäpä ne, jotka ovat väsyneet *Tony Hawkiin* voivat löytää tästä pelistä jotakin, mutta kannattaa varautua siihen, ettei *Freestyle Scooter* ole yhtä hyvä eikä todellakaan kestä yhtä kauan. Epäilyttävä on paras adjektiivi luonnehtimaan tätä peliä.

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **URHEILU**
JULKAISIJA **CRAVE** VALMISTAJA **SHABA GAMES**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Erikoisen epävakavaa tämän tyyppiselle pelille.	6
ÄÄNET	Jotakin hyviä biisejä.	7
KONTROLLI	Hyvä, mutta kopioitu.	6
HAASTE	Kamala puute valinnoista.	3
YHTEENSÄ	Lyhyt ja omituinen, muttei ihan surkea.	**5**

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001

Moottoripyörägenre on vuosien varrella kokenut monia alamäkiä. Seuraako *Championship Motocross 2001 Supercrossin* jalanjälkiä pelityylin täysiarvoiseksi edustajaksi, vai odottaako meitä jälleen yksi osoitus genren rappeutumisesta?

Heti alkuun on mainittava, ettei *Championship Motocross 2001* ole lainkaan huono peli, sillä se kattaa useimmat ratamoottoripyöräilyn osa-alueista. Pelissä voi valita sekä motocross, supercross- että freestyleradoista, ja kilpailukautta pelatessa törmää näiden makoisaan sekoitukseen. Tätä seuraa ikävä kyllä ahdistavan pinnallinen piirre: yksikään pelityyleistä ei vaikuta kovinkaan huolellisesti ohjelmoidulta. Grafiikkamoottori on luotu selkein kompromissein, jotta se sopisi eri pelimomentteihin. Pelaaja väsyy nopeasti freestyle-ajoon, koska temppujen suoritus ei käy kovin hienosti eikä ole graafisestikaan erityisen selkeää. Kontrolli tuntuu turhan simppeliltä supercross-rataa pelatessa, kun valittavana on vain jyrkkä tai tavallinen mutka.

Pelin siistit kaksiuloitteiset taustat kohottavat pelin tunnelmaa kiitettävästi. Läsnäolontunne on lähes käsinkosketeltava, kun supercross-kisoissa näkee jättiläismäisten urheiluareenoiden uloimmat seinät tai ulkoradoilla horisontissa levittäytyvän tiheän kuusikon. Kokonaisuutena grafiikka toimii hyvin – pelaaja näkee erot oman hahmonsa ja muiden ajajien suoritusten välillä. Peli kulkee järkevää vauhtia eikä vedä vauhtia aivan överiksi.

Eräs asia, mistä usein valittelen tällaisissa peleissä, on niiden surkea soundtrack. Ilmeisesti Funcom on ajatellut samaan tapaan, koska tässä pelissä musiikki ja ääniefektit ovat todella hyvässä tasapainossa keskenään. Jos ei pidä hardcore-voittoisesta musiikista, voi sen joko säätää hiljemmalle tai vaikka kokonaan pois päältä. Jäljelle jäävät silloin vain moottoripyörien muhkeat äänet.

Istuttuaan jonkin aikaa pelin ääressä pelaaja alkaa kiinnittää huomiota edellä mainitsemiini asioihin eli pinnallisuuteen ja syvemmän pelitunteen puutteeseen. Vaikka kaikkien pelitapojen ajokit ovat samantapaisia, eroavat ajotavat ja vastaavat detaljit todellisuudessa toisistaan huomattavastikin. Jos toisin sanoen on vannoutunut supercross-, motocross- tai freestylefani, tähän peliin tulee mitä varmimmin pettymään. Jos sitä vastoin luokittelee itsensä alan amatööriksi ja haeskelee helposti pelattavaa ja laajaa peliä, on *Championship Motocross 2001* varsin hyvä vaihtoehto esim. EA Sportsin *Supercrossille*. Varoituksen sana on silti paikallaan, sillä peli ei ole erityisen vaikea. Tämä yhdessä melko heppoisen peliasettelun kanssa voi johtaa siihen, että jotkut väsyvät peliin nopeasti.

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **THQ** VALMISTAJA **FUNCOM**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Siistit taustat.	**7**
ÄÄNET	Äänet ovat sinänsä hyviä, mutta myös itse musiikki on napakymppi.	**8**
KONTROLLI	Tarkka, mutta liian helppo.	**6**
HAASTE	Monia liian helppoja ja yksitoikkoisia kenttiä.	**6**
YHTEENSÄ	Vaihteleva motocrosspeli.	**6**





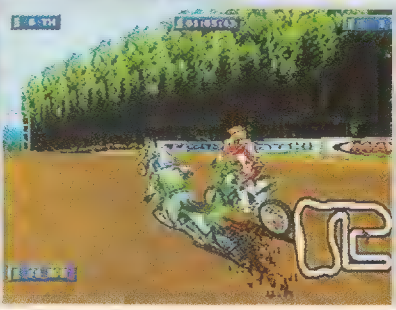


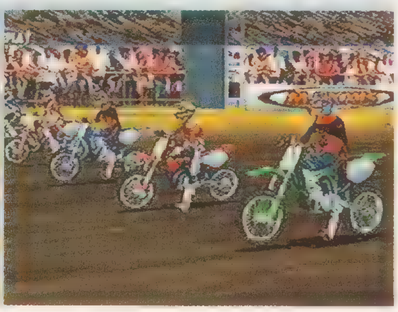
Jos näin lunkisti ottaa, täytyy olla varma voitostaan!



Lämmitys sisäradoilla tulee todella kalliiksi.







F1 RACING CHAMPIONSHIP



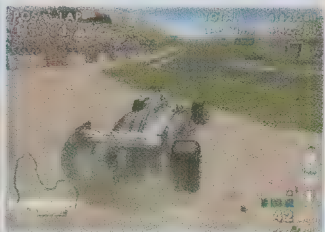




Formuloille riittää sponsoreita.

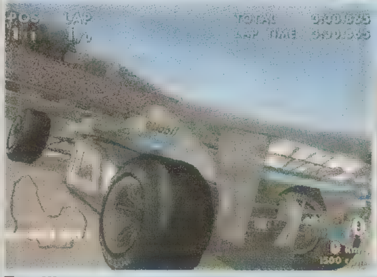






Hietikolle ajaminen F1-autolla ei ole kovinkaan järkevää.







Tavalliseen tapaan tästäkin pelistä löytyy hienot uusinnat hienoista kuvakulmista. Autopelien yhteydessä tästä on selvästikin muotoutumassa standardi.

FIA:lla ei liene ongelmia Formula 1-lisenssien myymisessä eri pelivalmistajille. Onkohan Video System onnistunut muokkaamaan pelinsä sellaiseksi kuin pitääkin?

Ensimmäinen asia, mihin pelaaja törmää *F1 Racing Championshipissa*, on sen muovinen grafiikka. Näillä formuloilla on aivan liian paljon yhtäläistä Itä-Saksan ihmeiden eli Trabantien kanssa. Realismia arvostavassa peligenressä, jollainen racing-genre eittämättä on, vaikuttaa tällainen pahalta mokaukselta. Tämän puutteen lisäksi pelissä on hieman liian vähän yksityiskohtia. *F1 Racing Championship* toimii toki tyydyttävään tahtiin, ja mm. varjot tuovat peliin tunnelmaa. Näistä positiivisista piirteistä huolimatta autojen tökerö mallinnus kummittelee kokonaisuuden taustalla. Tavallisten pelitapojen, kuten Championshipin, Grand Prixn ja Versus Moden lisäksi pelissä on tarjolla myös School Mode, Scenario ja Arcade Mode. Erona moniin muihin Formula 1-peleihin tekee tämän pelin Arcade Mode todella oikeutta nimelleen. Realismia leikataan reippaasti, ohjauapuaa lisätään ja viimeisenä, vaan ei vähäisimpänä, jyskyttää kaiuttimissa musiikki. School Modessa pelaajan on kuuliaisesti asetuttava jälleen koulunpenkille. Opetus koostuu yksinkertaisista ja vaihtelevista asioista kuten esim. kaartamisesta ja ohittamisesta. Video System on onnistunut kokoamaan varsin pedagogisen opettajaköörin, ja pelin vaikeusaste vaihtelee niin rajusti, että pelaajan on koko ajan parannettava jo hankittuja valmiuksiaan. Toisinaan peli muuttuu vieläkin kuumemmaksi. Jotkut luennoista koituvat todellisiksi leppoisan tunnelman tuhoajiksi pelkästään poikkeavien vaikeusasteidensa takia. Usein harjoitukset ovat jopa vaikeampia kuin todellinen toiminta. Skenaario koostuu kymmenestä tunnetusta, viime kauden aikana tapahtuneesta asiasta. Pelaaja voi siis historia käsikirjoituksenaan esittää kuuluisaa Formula 1 -kuskia.

Parasta Video Systemin viimeisimmässä pelissä ovat sen ohjattavuus ja pelituntuma. Autojen paino on mallinnettu tarkasti peliin, minkä ansiosta pelaaja todellakin tietää mitä autonrakkinetta kommentit koskevat. Jo valmiiksi tarkan kontrollin lisäksi pelissä on tietenkin lukuisia säätöjä. Vahinko vain, että ne ovat mahdollisia vain Grand Prixia, Championshipia tai Versus Modea pelattaessa. Silloin pelaaja voi päättää esim. rattituntuman, jousituksen voimakkuuden, auton taka- ja etuosan korkeuden, jne.

F1 Racing Championship on peli alan intoilijoille. Se ei ole sitä pelkästään sen takia, että pelin ohjattavuus toimii niin hyvin, vaan myös siksi, että sen tarjoama informaatio on runsasta ja kiinnostavaa. Jokaista rataa edeltää muutama lyhyt sana sen historiasta ja eri kuskien suhtautumisesta siihen. Neuvonkin kaikkia F1-faneja hipsimään pikavauhtia lähimpään pelikauppaan. Tämä peli on teitä varten puutteistaan huolimatta.

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **UBI SOFT** VALMISTAJA **VIDEO SYSTEM**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**
MUUT KONEET **DREAMCAST**

GRAFIIKKA	Kaikkea löytyy, niin hyvässä kuin pahassakin.	**6**
ÄÄNET	Hyvät, mutta heikkoon musiikkiin on panostettu liikaa.	**6**
KONTROLLI	Hyvä ja realistinen ohjattavuus ja paino.	**7**
HAASTE	Miellyttää kovaa F1-fania.	**7**
YHTEENSÄ	Peli, joka vakuuttaa enemmän kontrollillaan kuin grafiikallaan.	**7**

ARMY MEN: LOCK 'N' LOAD

Army Men-pelien joukot jatkavat hyökkäystään TV-pelien kuluttajia vastaan, tällä kertaa otsikolla *Lock 'n' Load.*

Jälleen kerran peli täynnä aggressiivisia ja vahvasti aseistettuja muovisotilaita. Tällä kertaa niillä on myös rumat sota-ajokkinsa, jotka käyvät tarpeellisiksi pelin ensimmäisen tehtävän rysähtäessä käyntiin. Vihollisen pääkaupunki sijaitsee raunioissa ja sinun tehtävänäsi on tukea vihreää armeijaa. Vihollisen jäljellä olevat voimat lentävät hitaasti mutta varmasti ilmaan, mutta ei se sota siihen lopu. Kamppailu jatkuu monina eri taisteluina, eivätkä viholliset aio antautua ilman kunnon tappelua. Päättyykö se voittoisasti vai nöyryyttävään tappioon, riippuu sinusta itsestäsi. Joten miten näppärät ja vihreät sormet sinulla oikeastaan on?



Ihan kuin niin monesti ennenkin koostuu tämä peli polygonitoiminnasta kolmiuloitteisine ratoineen ja hahmoineen. Monet tehtävät odottavat ja niiden ratkaisemiseksi on käytettävä ahkerasti sekä aseita että ajoneuvoja. Ohjattavuus vaihtelee ajoneuvosta riippuen, ja myös kokonaisvaikutelma vaihtelee samaa rataa. Panssarivaunua on melko mielenkiintoista ohjata jo pelkästään siitä syystä, että kumpaakin telaketjua ohjataan erikseen. Moottoripyörä taas tarjoaa vavisuttavan ja kontrolloimattoman ajon, joka lähentelee pahoinvoinnin rajoja. Jyristeltyään tällä kuvatuksella puolet radasta tuntuu lähes siunaukselta ajaa sivuun ja rentoutua. Muita pelin tarjoamia kulkuvälineitä ovat laiva, kuorma-auto ja sukellusvene. Ohjattavuus on kaiken kaikkiaan hyväksyttävän rajoissa, joskaan ei yhtään sen enempää. Yhden pelaajan tilan lisäksi löytyy mahdollisuus kahdelle pelaajalle. Siinä säilyvät tavallinen Capture the Flag sekä Grudge Match -niminen deathmatch. Mielenkiintoinen valinta on myös Cooperative, jossa taistellaan yhdessä ystävän kanssa tietokonetta vastaan. Jos sille antaa piutpaut, voi aina kiertää Trainingiin, missä testataan eri aseita ja käydään harjoitusluonteisia taisteluja.

Vihreä armeija on vihollisensa tavoin kaikkea muuta kuin realistinen. Kyseiset muovisolttujermut ovat melko puuroisesti toteutettuja ja vailla sen suurempia hienouksia. Pelin ympäristötkään eivät näytä paljon sen paremmilta, vaan taistelut käydään jokseenkin tylsillä kentillä. Pitkälle tähtäämistä vaikeuttaa vastustajien edellä mainittu pikselimäisyys, eikä musiikissakaan ole paljon hurraamista. Rehellisesti sanottuna se kuulostaa tappavan tylsältä. Jotkut musiikkipätkät toki ylittävät siedettävän rajan, mutta mielellään niitä ei kuuntelisi karskeinkaan peluri. Samaa voi todeta koko pelistä kokonaisuutena. Älä osta tätä peliä, ellet halua jotakin todella tavanomaista ilman mitään hienouksia. Vihreitä muovisotilaita... Kuulostaako tutulta?



Nyt ne taas ampuvat toisiaan. Jännää.





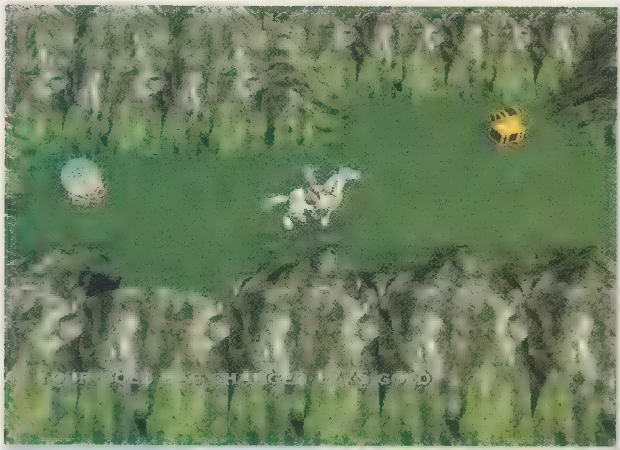


Vihreän sotilaan elämä ei ole helppoa, mutta ainakin saa leikkiä siistillä muoviaseella. Ihan niin kuin muksuna...

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **TOIMINTA**
JULKAISIJA **3DO** VALMISTAJA **3DO** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1-2** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

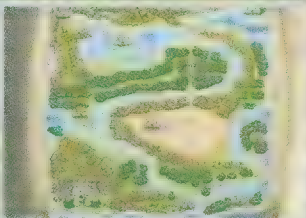
GRAFIIKKA	Todella keskinkertaista.	5
ÄÄNET	Sama tässä...	5
KONTROLLI	...ja tässä.	5
HAASTE	Tietty, jos pelaajia on kaksi. Enemmän ja vähemmän joka tapauksessa.	6
YHTEENSÄ	Onko vihreä todellakin niin kaunista kuin väitetään?	5

HEROES OF MIGHT & MAGIC: QUEST FOR THE DRAGONBONE STAFF





3DO sylkee *Might & Magic*-pelejä sellaisella vauhdilla, että alamme harkita *Army Men*iä. Alkaa vaikuttaa siltä, että määrä ylittää laadun.



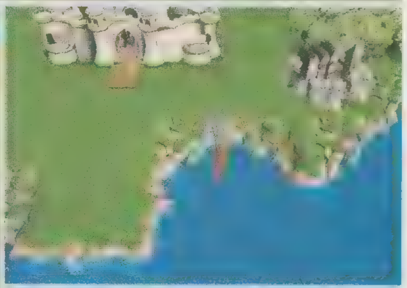
Miksi kulkea ympäri tätä karttaa, kun sen sijasta voi lähteä Hyruleen tai johonkin *Final Fantasy*-pelien maailmoista?











Tietyt pelit toimivat paremmin PC:llä kuin konsolilla, se tosiasia on vain tajuttava.

Se, että tietyt pelit ovat parempia PC:llä, on yleisessä tiedossa. Kukaan strategiaa janoava konsolipelaaja ei tule innostumaan tästä pelistä.

Mitä lähemmäksi konsoli- ja tietokonemaailma tulevat toisiaan, sitä useampi käännös tulee ajankohtaiseksi. Se on onnenpotku kaikille projektiin osallistuville; pelinvalmistajat saavat enemmän rahaa ja useammat voivat nauttia hyvästä pelistä. Valitettavasti peliyhtiöillä on monesti tapana toimia tökerösti käännöksien suhteen: sen sijaan, että pelit vain käännettäisiin suoraan, he yrittävät konsolisoida ne, mikä ei useinkaan onnistu. Tietyt pelityypit sopivat tietyille konsoleille, mutta niiden uuteen formaattiin sorvaaminen aiheuttaa sen, että ne menettävät paljon itsestään. *Heroes of Might & Magic: Quest for the Dragonbone Staff* on tyypillinen esimerkki tästä ongelmasta. Sarjan aiemmat PC-osat ovat todella hyviä strategiapelejä, mutta valmistajat eivät selvästikään usko ko. genren pelien käyvän konsoleille. Kenties he luulevat konsolipelaajien olevan liian tyhmiä niistä selvitäkseen?

Peli sijoittuu levottomuuksien runtelemaan maahan, jonka kuningas on kuolemaisillaan ja jonka valtakunta on hajoamisen partaalla. Ainoaksi pelastukseksi osoittautuu legendaarinen lohikäärmeen luu, joka on ollut kadoksissa jo pitkään. Mahtavan sankarin roolia vetävän pelaajan tehtävänä on toimia kuningattaren esitaistelijana ja löytää kappale ennen kuin kuningas kuolee. Valinta ritarien, barbaarien ja taikurien välillä on melko kosmeettinen, vaikka hahmoilla onkin pieniä eroja esim. taikavoiman ja johtajuuden suhteen.

Näiden hienosäätöjen jälkeen luunkappaleen metsästys voi alkaa. Pelaaja kulkee valtakunnan halki ratsain ja toisinaan laivan avulla. Sieltä täältä löytyy aarteita, jotka voi joko pitää itsellään tai sitten jakaa niitä talonpojille kokemuspisteitä saadakseen. Pelin monissa kylissä voi ostaa esim. uusia taikoja tai ryhtyä palkkionmetsästäjäksi.

Suurin osa pelistä pitää sisällään kahinointia, sillä sekä aarteita että strategisia alueita vahtivat erilaiset hirviöt. Taistelut ovat kierrokseen perustuvia tarinoita, ja joistakin säälittävistä kolmiulotteisen animoinnin yritelmistä huolimatta peli ei milloinkaan tunnu kovinkaan jännittävältä, varsinkaan siksi että eri taktiikoita on niin vähän. Taistelut on periaatteessa ratkaistu jo etukäteen.

Heroes of Might & Magic: Quest for the Dragonbone Staff on sinällään ihan ok. On ihan mukava ratsastaa ympäri maita ja mantuja, vierailla linnoissa ja antaa selkään luurangoille ja keijuille. Pidemmän päälle peli alkaa tuntua raivostuttavan pitkäveteiseltä, ja juuri silloin alkaa kaivata niitä samoja piirteitä, jotka tekivät pelistä mainion PC:n puitteissa. Tuolloin saattoi ohjailla useampia hahmoja ja rakentaa kaupungeistaan mahtavia metropoleja. Tämän lisäksi mukana olivat kaikki kampanjat ja se, että pelaajia saattoi olla useampia. Listaa voisi jatkaa loputtomiin, mutta tilanpuutteen vuoksi totean vain, ettei tästä pelistä löydy juuri yhtään niistä piirteistä, jotka tekivät siitä niin hyvän PC:llä.

Heroes of Might & Magic: Quest for the Dragonbone Staff on aivan liian simppeli niin tarinaltaan kuin systeemiltäänkin, ja siksi se valitettavasti jää epäonnistuneeksi yritykseksi yhdistää tietokoneet konsolien maailmaan.

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **STRATEGIA**
JULKAISIJA **3DO** VALMISTAJA **3DO** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Toimii, muttei vaikuta.	**5**
ÄÄNET	Komeita, mukaansatempaavia ja toisinaan todella kauniita.	**8**
KONTROLLI	Liian rajoittunut.	**4**
HAASTE	Liian vähän haastavuutta ja vaihtelevuutta kestääkseen.	**4**
YHTEENSÄ	Epäonnistunut yritys yhdistää kaksi maailmaa.	**4**

ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT

NHL 2001 oli iso pettymys. *ESPN National Hockey Nightiin* verrattuna se vaikuttaa kuitenkin mestariteokselta.

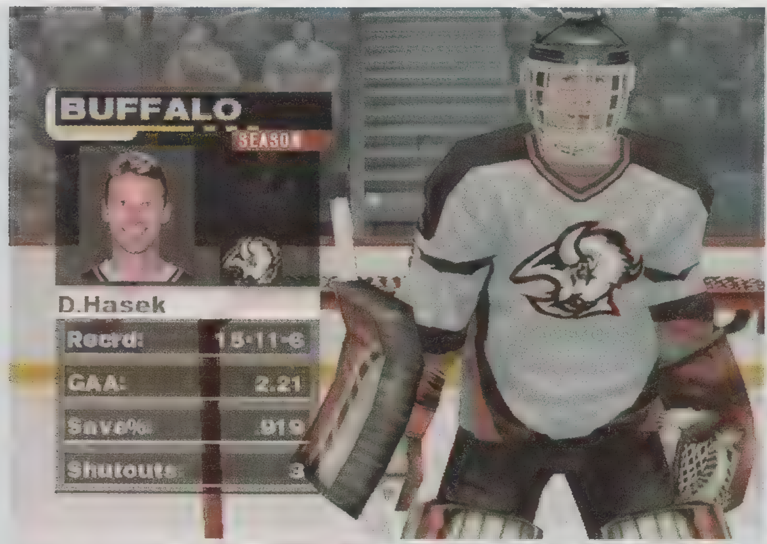
TV-peleistä puhuttaessa ilmaantuu usein käsite nimeltä *sukupolvenvaihdos*. Se on hyvä sana, jota kuitenkin väärinkäyttävät henkilöt, joiden mielestä peliala on ajautunut kuoppaan heti, kun uutta tavaraa ei enää tuoteta. Heidän mielestään uudet konsolit ovat ainoa keino edistää pelien valmistamista ja he uskovat pelien muuttuvan automaattisesti hauskemmiksi heti, kun ne ilmestyvät uudelle koneelle. Toisinaan käy niin, että nämä henkilöt pettyvät, mutta silloinkin he mumisevat vain jotain lastentaudeista, jotka koettelevat kaikkia uusia projekteja. Kaikkein pahinta on kuitenkin se, että näitä ihmisiä löytyy kaikkialta. Vertaa vaikkapa Saturnin "sukupolvenvaihdosta" Dreamcastiin ja PlayStationin "sukupolvenvaihdosta" PlayStation2:een, jos haluat tietää, oletko sinä yksi heistä. Minä selviän, koska minulle on selvää se, että Sega on onnistunut näiden kahden konsolin vertailussa paljon paremmin kuin Sony.

Toinen ensimmäisistä Suomeen myyntiin tulleista Dreamcast-peleistä oli *NHL 2K*. Vaikka siinä on joitakin pieniä puutteita, on se silti paras kaikista pelaamistani jääkiekkopeleistä. Puhuttaessa peli-innon ja eläytymisen kaltaisista termeistä käy selväksi, että samankaltaisia haastajia ei löydy. Konamin uusi jääkiekkopeli *ESPN National Hockey Night* ei yllä edes farmiin. Tähän on monia syitä, mutta yksi pahimmista puutteista on pelin ohjattavuus ja itsestäänselvien asioiden kuten tempon ja intensiteetin totaalinen puuttuminen. Myös tekoäly on kritisoitavaa. Kanssapelaajat seisovat usein hiljaa kun kiekko ei ole heillä, ja vapaata paikkaa lähestyttäessä he yrittävät vain harvoin saada huomion kohdistumaan itseensä.

Jokaisen sukupolvenvaihdoksen jälkeen alkaa konsolisota. Se ei ole niinkään konsolien välistä fyysistä kamppailua vaan koneiden takana olevien tuottajien sanaharkkaa. Hauskinta on se, että Sega on näennäisestä häviöstään huolimatta jo voittanut. Kun yritystä painostetaan tuottamaan pelejä Dreamcastille, ulkopuoliset pelivalmistajat ja journalistit odottelevat kiltisti, että seuraava PlayStation2-peli ilmestyisi. Toisin sanoen jokseenkin yliarvostettua "sukupolvenvaihdosta", ja vaikka se onkin hämmentävää, he toimivat kuitenkin oikein. Monet ensimmäisten joukossa PlayStation2:lle ilmestyneistä peleistä eivät ole olleet erityisen vaikuttavia, mutta se asia korjaantuu varmasti hyvin pian. Dont underestimate the power of PlayStation. No, selittäkää minulle, mitä järkeä on tuoda myyntiin pelejä, joita kukaan ei arvosta. *ESPN National Hockey Nightin* kaltainen arvoton tekele tuskin kohottaa minkään tuotemerkin mainetta. Tässä tapauksessa häviäjiä ovat Konami, ESPN ja Sony.

PELIKONE **PLAYSTATION2** LUONNE **URHEILU**
JULKAISIJA **KONAMI** VALMISTAJA **KONAMI**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Hyvin tehtyä mutta rumaa.	3
ÄÄNET	Selostajat ovat parasta koko pelissä.	6
KONTROLLI	Jäykkä, epärealistinen ja ennen kaikkea epämukava.	3
HAASTE	Normaalein aivoin varustettu pelaaja väsyy jo parin ottelun jälkeen.	2
YHTEENSÄ	Todella surkea.	**3**



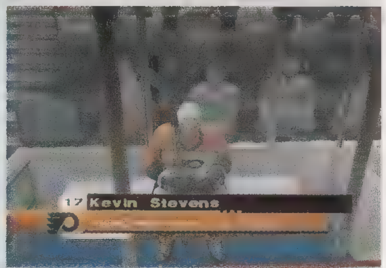


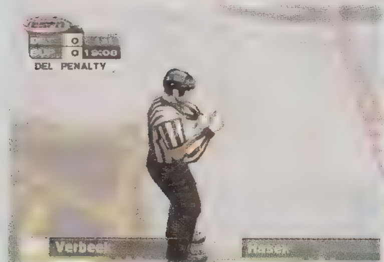
Fedorov on yleensä tasapainoinen teikkaaja, vaikka tässä pelissä ei voi koskaan olla varma...



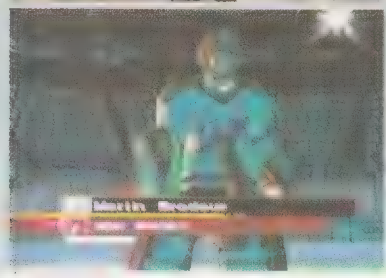


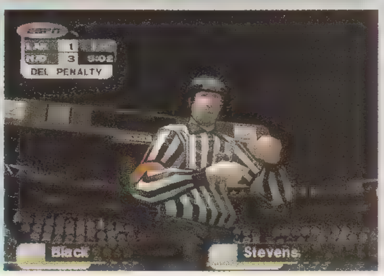
Harvemmin Mighty Ducksin pelaajia näkee näin iloisina.













UEFA CHALLENGE

Ensimmäinen vaikutelma *UEFA Challengesta* ei ole mitenkään erityinen. Latausjaksot ovat pitkiä ja grafiikka on keskinkertaista. Muutaman ottelun jälkeen pelaaja alkaa hikoilla, mutta silloin myös pelin paremmat puolet tulevat esille.

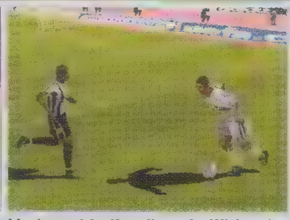


Kuten otsikosta selviää, peliä tukee UEFA-lisenssi. Tämän lisenssin ansiosta Infogrames on saanut luvan käyttää lukuisia eurooppalaisia joukkueita. Valitettavasti pienemmät joukkueet ovat jääneet isompia vähemmälle huomiolle. Valmistajat ovat hauska kyllä käyttäneet aikaa mukana olevien joukkueiden päivittämiseen ja siksi niissä onkin korrektit kokoonpanot. Esimerkkinä voi mainita tsekkiläispelaaja Karel Poborskyn, joka todellisuudessakin on vaihtanut Portugalin Benficasta Italian Lazioon.

Koska *UEFA Challengesta* puuttuvat kansalliset liigat, on pelaaminen keskittynyt keksittyihin liigoihin ja virallisten turnausten muunnelmiin. Club Challengessa on esimerkiksi omatekoinen liigapeli keksittyine divisioonineen, kun taas Season-pelitapa on liigaottelu, johon pelaaja valitsee itse osallistuvat joukkueet. Parhaimmillaan 16 eri joukkuetta voi osallistua ja säännöt ovat helpot, kolme pistettä voitosta ja yksi piste ratkaisemattomasta pelistä. Kuten useimmissa jalkapallopeleissä, on *UEFA Challengessakin* useita eri turnauksia. Tavallisen liigaottelun – jossa neljästä 16:een joukkuetta kamppailevat loppuvoitosta joko liiga- tai tulosmuodossa – lisäksi Infogrames tarjoaa kuusi enemmän tai vähemmän tunnettua vaihtoehtoa. Näistä kolme on pelattavissa jo alusta alkaen, ja muut ilmestyvät sitä mukaa kun pelissä menestyy. Kaksi mielenkiintoisinta pelitapaa ovat European Trophy ja European Mini Leagues. European Trophy toimii samaan tapaan kuin oikea Champions League (lukuunottamatta karsintasarjaa, joka pelistä puuttuu koska kansalliset liigatkaan eivät ole mukana), kun taas European Mini Leaguesissa 20 eri joukkuetta pelaavat perussarjassa kuudessa eri miniliigassa, joista sitten kaksi parasta joukkuetta pääsevät mestaruusliigaan.



UEFA Challenge ei ole kovinkaan siisti, mutta eihän grafiikka kaikkea sanele.



Varjonyrkkeilystä on kyllä kuultu, mutta varjofutis on kyllä ihan uutta Infogramesilta.







Pelin ohjattavuudessa ei ole oikein mitään huomautettavaa, vaikka Infogrames ei toisaalta ole edes yrittänyt keksiä siihen mitään uutta. Jos on pelannut jotain menestyksekkäimmistä PlayStation-futispeleistä, oppii tässä heti syöttämisen ja vapaapotkujen jalon taidon nuolenmuotoisen voimamittarin avulla. Sitä vastoin peli on tavattoman vaikea. Jo Medium-vaikeusasteella Lensin ja Udinesen kaltaiset joukkueet muuttuvat hengenvaarallisiksi. Siksi sillä, että sitä seuraava Hard-aste on tasoista viimeinen, ei ole niinkään väliä.

Koska *UEFA Challengesta* uupuvat todelliset maajoukkueet, täytyy pelaajan olla edes hiukan tietoinen eurooppalaisesta palloilusta arvostaakseen tätä peliä. Näin on nakit, ja jos sen lisäksi kestät rasittavan pitkät latausajat, voit mielestäni mennä lähimpään hyvinvarustettuun kauppaan.

PELIKONE **PLAYSTATION** LUONNE **URHEILU**
JULKAISIJA **INFOGRAMES** VALMISTAJA **INFOGRAMES**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **MUISTIKORTTI**

GRAFIIKKA	Hyväksyttävää.	5
ÄÄNET	Selostajat ovat rauhallisia ja maltillisia, ihan niinkuin pitääkin, jotta jaksaa pelata.	7
KONTROLLI	Käyttäjäystävällinen, muttei mitään uutta auringon alla.	7
HAASTE	Vaikea ja melko laaja. Vahinko vain, ettei mukana ole oikeita liigoja.	7
YHTEENSÄ	Suhteellisen hyvintehty futispeli, joka ennen kaikkea on suuntautunut eurooppalaiseen futikseen.	7

WDL: THUNDER TANKS

Tankkia on melko helppoa ohjata – sekä todellisuudessa että Game Boy-pelissä. Ongelmaksi koituu se, että moisen touhun konsoliversiosta on vaikea löytää minkäänlaista mielekkyyttä.

Nopea liikkuvuus yhdessä valtavan tulivoiman kanssa voi olla todellinen kanuunakombinaatio... Ja taisteluvaunun liikkumismalli ja ohjaussysteemi sopivat, kuten sanottua, myös pelimuotoon. Ei kuitenkaan ole kovin helppo simuloida sellaisen ajoneuvon ajotuntumaa, joka kulkee tiettyjen periaatteiden mukaisesti ja jota vain harvat siviilit ovat päässeet koeajamaan - jopa Game Boy-muodossa. Peli, jonka vaikuttava ja velvoittava nimi on *World Destruction League: Thunder Tanks*, onnistuu hyvin tällä saralla, mutta siihen positiivisuudet sitten jäävätkin. Tarkoituksena on läpäistä viekkauden ja strategian turvin nelisenkymmentä tehtävää seitsemällä eri tasolla. Pelaajalla on valittavanaan kaksitoista hyökkäysvaunua ja parisenkymmentä asetta. Tehtävät vaihtelevat pelkästä vihollisten tuhoamisesta strategisten päämäärien saavuttamiseen ja tärkeän vihollisen löytämiseen tietyssä ajassa.

Ajatuksena on ilmeisesti ollut, että pelaaja noudattaisi nokkelaa taktiikkaa, hiiviskelisi vihollisia kohti talojen ja maaston tarjoamassa suojassa ja tuhoaisi pahaa-aavistamattomat viholliset yksi toisensa jälkeen kohteeseen sopivalla aseistuksella. Näin peli ei kuitenkaan etene. Sen sijaan on ajettava vihollisen luo, ammuskeltava tykillä ja keräiltävä ilmestyviä powerupeja. Pelistä, josta olisi voinut muodostua melko mukava ja toimintapainotteinen strategiapeli, on 3DO onnistunut lykkäämään markkinoille ainoastaan todella tyhmän ja yksitoikkoisen räiskintäpaketin.

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **TOIMINTA**
JULKAISIJA **3DO** VALMISTAJA **SUNSET** MYYNNISSÄ **NYT**
PELAAJIA **1-4** PELIMUISTI **TUNNUSSANA**
MUUT KONEET **PLAYSTATION/PLAYSTATION2**

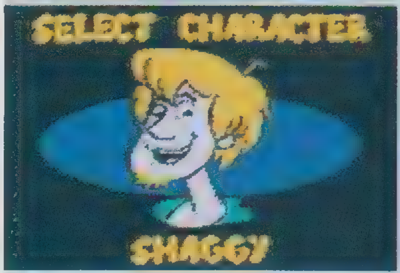
GRAFIIKKA	Selkeää.	7
ÄÄNET	Tylsiä.	5
KONTROLLI	Toimiva.	7
HAASTE	Lyhyt.	3
YHTEENSÄ	Väärinajateltu strategiapeli tai surkea toimintapeli.	3



Älä osta tätä peliä, jos haluat välttyä traumoilta!

SCOOBY DOO: CLASSIC CREEP CAPERS



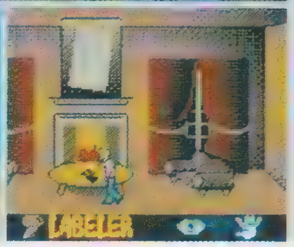


It wasn't me!





It was I!



Mielestäni ei ole mitenkään piristävää saada viime sekunnilla arvosteltavakseen Scooby Doo-peli. Scooby Doo voi hyvinkin olla maailman vanhin ja tunnetuin tanskandoggi, mutta hän ei silti ole mikään kulttihahmo.

Aloitin *Scooby Doo: Classic Creep Capersin* ennakkoluulojen merkeissä. Johdanto vastasi kaikkia mielikuviani typeristä lisenssipeleistä, jotka perustuvat mitäänsanomattomiin, massatuotannon luomiin hahmoihin. Kuinka kivaa voi olla katsella sataan kertaan, miten joukko äärimmäisen tyypillisiä amerikkalaisia 50-luvun teinejä jahtaa roistoja ja hirviöitä, vaikka tällä kertaa juoneen voisikin vaikuttaa itse? No, oikeastaan tämä vaikutti ihan hauskalta. *Scooby Doo: Classic Creep Capers* on klassinen ja koominen seikkailupeli vanhaan osoita ja klikkaa-tyyliin, vaikkakaan tällä kertaa ei tarvitse edes osoitella.

Pelissä pitää jallittaa mystisessä talossa piileksivä limanuljaska. Seikkailu on jaettu kuuteen osioon, jotka ovat täynnä ansoja, ongelmia ja pulmia. Pelaaja voi ohjailla Frediä, Daphnea, Velmaa, Shaggya ja Scooby Doota joskus oman valintansa, joskus taas tarpeen mukaan, sillä jengin eri jäsenillä on erilaiset kykynsä ja taitonsa. Koska peli perustuu piirretyn sarjan aitoon jaksoon, mukana ovat kaikki klassiset Scooby-attribuutit ja välijaksot näyttävät suoraan originaalista napsaistuilta. Sen pitäisi ilahduttaa kaikkia Scooby Doo-fanaatikkoja, joita epäilen jostakin vielä löytyvän. Peli näyttää kuitenkin aidolta. Itse seikkailu seuraa klassista mallia valeovineen, piilevine vaaroineen ja Shaggyn ja Scoobyn omituisine ruokailutapoineen. Yksi suoritettavista haasteista on esimerkiksi huone, joka on pullollaan juustoa, ja josta kaksi viimeksi mainittua sankaria selviävät yksinkertaisesti syömällä kaiken juuston. Kaikki on mukavasti ja huolellisesti aseteltua. Ohjattavuus on helppo ja periaatteessa itsestäänselvä. Pulmat ja ongelmat ovat melko homssuista laatua, ja pelaaja voi saada jonkinlaisia viboja vanhasta Monkey Islandista. Vaikka *Scooby Doo: Classic Creep Capers* ei pelaa samassa divisioonassa kuin *Monkey Island*, on se kuitenkin hauskaa ja sopivan haastavaakin ajanvietettä. Pelin ehdottomasti suurin moka on sen englanninkielisyys. Peli olisi pitänyt kääntää suomeksi, jotta se olisi löytänyt oikean yleisönsä eli nuoremmat pelaajat. Lopullisen arvosanan keskinkertaisuus johtuu juuri tästä virhearvioinnista.

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **SEIKKAILU**
JULKAISIJA **THQ** VALMISTAJA **DIGITAL ECLIPSE**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **SALASANA**

GRAFIIKKA	Parasta Scooby-tyyliä.	8
ÄÄNET	Aito soundtrack.	7
KONTROLLI	Helposti käsitettävä	8
HAASTE	Kivaa ajanvietettä.	7
YHTEENSÄ	Huolellisesti suunniteltu seikkailu, joka olisi pitänyt kääntää suomeksi.	6

TOM AND JERRY: MOUSE HUNT

Tomin ja Jerryn tähdittämät piirretyt olivat lapsuudessa kovempi juttu kuin nykyään – vai olivatko sittenkään? Kissa ja hiiri -leikki on näet mukavaa konsolipelinäkin.

Ensi silmäyksellä voisi uskoa, että *Tom and Jerry:Mouse Hunt* on juuri niin väkivaltainen ja häiriintynyt kissa ja hiiri-leikki kuin nuo pahamaineiset piirretytkin tapasivat olla. Ilkeä kissanrumilus Tom jahtaa nopeaa ja nokkelaa Jerry-hiirtä ympäri erilaisia kenttiä ja ehtii tulla litistetyksi pannukakuksi, paistetuksi pannulla ja räjäytetyksi dynamiitilla moneen otteeseen ennen kuin tehtävä on ohi. Sanonta "pudottaa silmät päästään" saa ikävän konkreettisen merkityksen Tomin tapauksessa, eivätkä kissarukan hampaatkaan tunnu olevan kiinni kovin kummoisin virityksin: nyrkkitappelujen päätteeksi kolli yleensä sylkee legonsa ulos. Olkaa huoleti – nämä heput ovat animaatiosankareita. Sekunti "tapaturman" jälkeen kaikki on jälleen kuin ennenkin. Kuulostaa kai tutulta?

Pelissä kaikki on kuitenkin hieman toisin. Pelaaja saa valita, kontrolloiko Tomia vai Jerryä. Tom jahtaa hiirulaisia päivällispöytäänsä pääruokalajiksi, mutta Jerryn tehtävänä on pelastaa mahdollisimman monta hiirtä joutumasta nälkäisen Tomin vatsantäytteeksi. Kummassakin tapauksessa pelaaja etsii ja kaappaa hiiriä tukikohtaansa. Apunaan voi käyttää esineitä, joita on siroteltu ympäri kenttiä. Saatavilla on klassisia animaatioaseita: pelaaja voi mm. houkutella vastustajansa keräämiä hiiriä juustolla tai vislata paikalle ison, typerän koiran, joka ahdistelee vastustajaa niin kauan että toinen ehtii saada tarpeeksi etumatkaa. Pommit, lekat ja muut astalot ovat myös käytettävissä. Auts!

Ennen kenttien alkua pelaajalle ilmoitetaan jatkoon oikeuttava vangittujen hiirten määrä. Pelissä on 25 viiteen eri maailmaan sijoittuvaa kenttää, mutta ei ole kovinkaan suuri yllätys että sinänsä lukuisat kentät ovat melko samanlaisia. Tästä huolimatta peli onnistuu viihdyttämään suhteellisen hyvin – se on tarpeeksi haastava ja hauska pitääkseen pelaajan mielenkiinnon yllä. Ihan kuin ne pahamaineiset piirretytkin...

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **TOIMINTA**
JULKAISIJA **SWING** VALMISTAJA **CONSPIRACY**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **SALASANA**

GRAFIIKKA	Hienoa ja tyylikstä grafiikkaa.	7
ÄÄNET	Musiikki ei kaikilta osiltaan sovi pelin ideaan.	6
KONTROLLI	Hyvä, mutta ei kuitenkaan täydellinen.	6
HAASTE	Monia samanlaisia kenttiä.	6
YHTEENSÄ	Hauska peli vailla vaihtelua.	6



TOY STORY RACER



Se, joka väittää *Toy Story Raceria* hyväksi peliksi, on joko typerys tai ei ole koskaan pelannut laatupelejä.

Nassikkana monet kuvittelevat lelujen elävän omaa elämäänsä silloin, kun itse ei ole sitä näkemässä. Barbie-nuket vaihtavat meikkivinkkejä ja juoruilevat Kenin kanssa, leluautot cruisailevat pitkin lattioita ja niin edelleen... *Toy Story* -leffan nähneet ovat tässä vaiheessa kärryillä. Jos moiseen kuvitelmaan kerran upoudutaan, on helppo kuvitella sellainenkin asia kuin leluautojen kilpa-ajot. Vaikka mielikuvituksekas konsepti toimisikin *Toy Storyssa*, ei se välttämättä toimi Game Boy Colorilla. Tämä kohtalo on koitunut *Toy Story Racerin* osaksi. Ruma grafiikka, surkea musiikki, säälittävä kontrollin irvikuva ja tasapaksut kentät latistavat tämän pelin saaman arvosanan perin heikoksi. *Toy Story Raceria* ei voi suositella edes niille, jotka sattuvat rakastamaan leffasta tuttuja hahmoja. Pysykää loitolla tästä pelistä!

PELIKONE **GAME BOY COLOR** LUONNE **RACING**
JULKAISIJA **ACTIVISION** VALMISTAJA **TIERTEX**
MYYNNISSÄ **NYT** PELAAJIA **1** PELIMUISTI **SALASANA**
MUUT KONEET **PLAYSTATION**

GRAFIIKKA	Todella rumaa grafiikkaa.	4
ÄÄNET	Voi luoja.	4
KONTROLLI	Mikä kontrolli?	3
HAASTE	Haaste? Hah hah!	3
YHTEENSÄ	Täysin turha peli.	4

RPG

Final Fantasy IX merkitsee erään aikakauden loppua. _Final Fantasy X:n_ myötä sarja ei pelkästään vaihda pelikonetta, vaan kokee muitakin suuria muutoksia. On aika saada jotakin uutta.

FINAL FANTASY X

SQUARE ■ PLAYSTATION2

Samaan aikaan, kun *Final Fantasy IX:ää* kehitettiin PlayStationille, osa *Final Fantasy VIII:n* takana olleesta tiimistä ryhtyi suunnittelemaan *Final Fantasy X:tä* PlayStation2:lle. Siispä ensimmäisen kerran sitten 90-luvun alun Square voi julkaista täysin uuden osan *Final Fantasy* –taruun vain vuosi sen edeltäjän jälkeen, ja siinä sivussa muuttaa suuria osia vuodesta 1987 entisellään pysyneestä konseptista.

Jos *Final Fantasy IX:n* teemana oli perinne, *Final Fantasy X:n* teemana on muutos. Jo sekin seikka, että Tetsuya Nomura – joka kulutti leijonanosan viime vuodesta *The Bouncerin* kimpussa – vastaa taas hahmosuunnittelusta, takaa ettei mikään muistuta Zidanen ja Vivin seikkailua. Mutta *Final Fantasy X:stä* ei tee erilaista pelkästään sen ulkonäkö. Tetsuya Nomuralla on nimittäin vierellään vakituinen aseenkantajansa Yoshinori Kitase, ja sama kaksikko oli vastuussa rajuimmista uudistuksista *Final Fantasy VII:n* ja *VIII:n* suunnittelussa ja ohjauksessa. Ilman heitä *Final Fantasya* ei ehkä koskaan olisi osattu liittää realismiin saati sitten huipputeknologiaan, niin hyvässä kuin pahassa. Itse asiassa juuri Yoshinori Kitase ehdotti ennen *Final Fantasy VII:n* suunnittelua, että hahmoilla voisi olla oikeat äänet. – Olen kauan toivonut, että hahmot puhuisivat oikeilla äänillä, mutta meillä ei ole koskaan tätä ennen ollut tarpeeksi aikaa niin monien repliikkien näyttelemiseen, hän selventää japanilaislehti Dengeki PS:n haastattelussa.



Final Fantasy X:ssä hahmoilla on siis äänet. Tilasyistä hahmot eivät puhu koko ajan, ja kun pelaaja esimerkiksi puhuu kaupanomistajien kanssa jokaisessa kaupungissa, on tyytyminen perinteisiin, kirjoitettuihin vuorosanoihin.

Jotta yksikään pelin hahmoista ei toisi mieleen mitään tuttua hahmoa esimerkiksi animen maailmasta, Square on antanut melko kokemattomien näyttelijöiden hoitaa päähenkilöiden puheen. Seiichi Morita ja Mayuko Aoki olivat molemmat mukana *Final Fantasy VIII:ssä*, joskin motion capture –malleina. Tällä kertaa heidän on todistaminen, että he myös kuulostavat uskottavilta. Square odottaa pääkaksikosta tulevan yhtä tunnettu kuin Cloudista ja Aerisista. Jos pelitaloa on uskominen, *Final Fantasy X:stä* tulee yhtä merkittävä roolipelien tulevaisuudelle ja PlayStation2:lle kuin mitä *Final Fantasy VII* oli PlayStationille ja RPG-käsitteelle.

Square kuvailee tulevaa peliään suurimittaiseksi seikkailuksi, joka käynnistyy tuhat vuotta sen jälkeen, kun suuri kauhu syntyi syvyyksistä. Tarkempaa selitystä emme saa ennen kuin peli julkaistaan, mutta se tiedetään, että *Final Fantasy X* sijoittuu lähes täysin veden vallassa olevaan maailmaan. Tässä maailmassa elelee blitzball-tähti Tidus. Blitzball on vedenalainen urheilulaji, jota Yoshinori Kitase kuvailee koripallon, jalkapallon ja rugbyn yhdistelmäksi, ja perinteiseen seikkailuun kyllästyttyään voi aloittaa blitzball-treenit samaan tapaan kuin *Final Fantasy VIII:ssa* ja *IX:ssä* pelattiin korttia. Kun Tidus ei treenaa, hän viettää aikaa Yunan kanssa, joka on päättänyt löytää ja valloittaa Sinin – voiman, jota pelin logotyypissä symboloi tulipallo.

Muut *Final Fantasy X:n* pelattavat hahmot ovat taikuri Lulu, blitzball-pelaaja Wakka, varas Rikku ja valtaisa peto Kimari, joka on myös Yunan suojelija. Niin kuin seikkailun seitsemännessä ja kahdeksannessakin osassa pelaaja ohjailee pääasiassa kolmea henkilöä samanaikaisesti, mutta taisteluissa voi kutsua lisäapua. Koko taistelujärjestelmä tuntuu uudenlaiselta paljolti sen ansiosta, että Toshirou Tsuchidan on *Front*

















Mission –sarjasta saamiensa kokemusten pohjalta kehittänyt strategiaa painottavan vaihtoehdon Active Time Battlelle. Kokemuspisteistä hän on hankkiutunut kokonaan eroon uuden rakenteen hyväksi. Ja Trance Moden asemesta hän herättää henkiin kokonaan uuden Limit Breaksin muodon. Monin paikoin peli on kuitenkin entisellään.

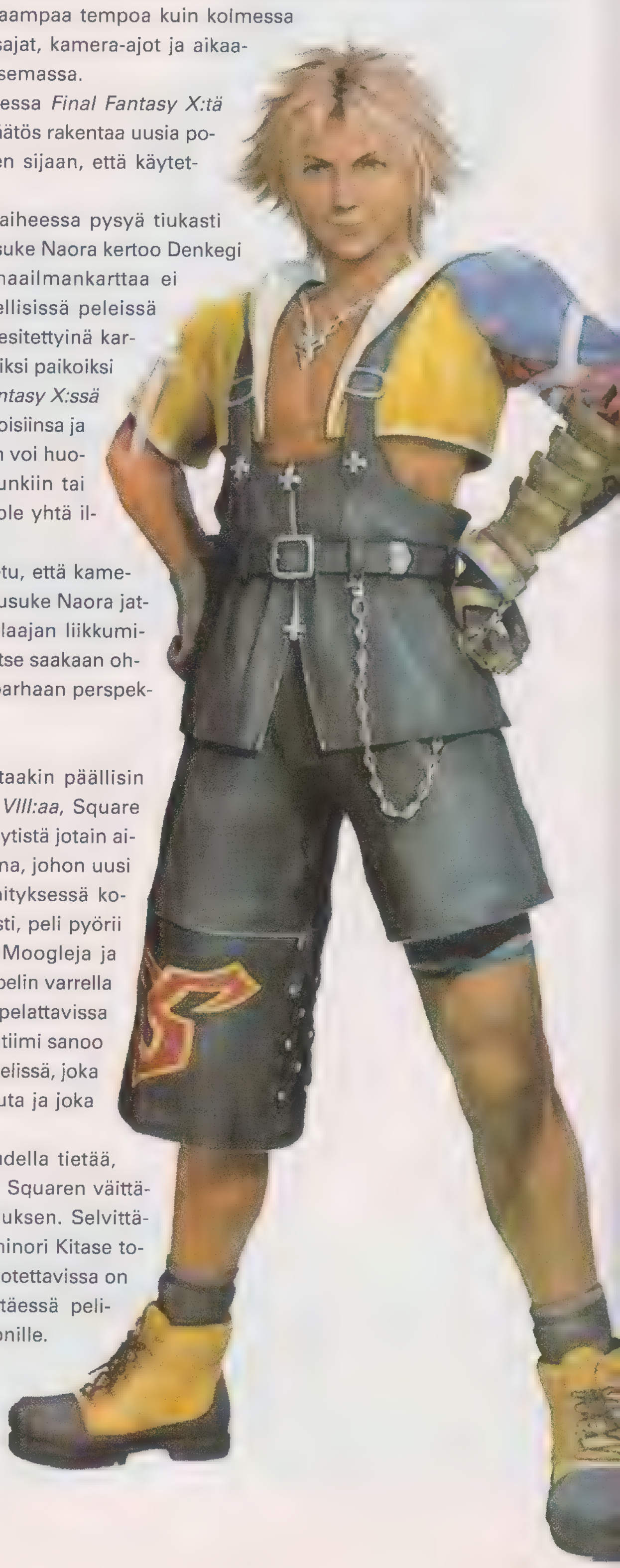
– Pelaajaa ei vieläkään varoiteta lähestyvistä vihollisista ja sattuma ratkaisee, milloin ja mihin he ilmaantuvat, Toshirou Tsuchida kertoi Dengeki PS:lle. Mutta kun *Final Fantasy X:ssä* on bossin aika, taistelua käydään taustan muuttumatta suoraan sillä ruudulla, millä sillä hetkellä on.

Samaan aikaan kuin Toshirou Tsuchidan tavoitteena oli vaatia pelaajalta enemmän taktista pähkäilyä, hän halusi myös kiivaampaa tempoa kuin kolmessa edellisessä pelissä, joissa latausajat, kamera-ajot ja aikaavievät taiat olivat vallitsevassa asemassa.

Toinen suuri muutos verrattaessa *Final Fantasy X:tä* kolmeen PlayStation-osaan on päätös rakentaa uusia polygonimaailmoja reaaliajassa sen sijaan, että käytettäisiin valmiita taustoja.

– Päätimme jo varhaisessa vaiheessa pysyä tiukasti polygonipohjalla, art director Yusuke Naora kertoo Denkegi PS:ssä. – Mitään perinteistä maailmankarttaa ei myöskään ole tutkittavana. Edellisissä peleissä kaikki kaupungit ja luolat olivat esitettyinä kartassa kuvin, jotka muuttuivat uusiksi paikoiksi pelaajan kulkiessa niihin. *Final Fantasy X:ssä* kaikki maailmat ovat yhteydessä toisiinsa ja niitä tutkitaan samanlaisesti. Eron voi huomata siirryttäessä uuteen kaupunkiin tai luolaan, mutta siirtymävaihe ei ole yhtä ilmeinen kuin aikaisemmin.

– Polygonien käytöstä on se etu, että kamerakulmia on helpompi vaihtaa, Yusuke Naora jatkaa. – Kuvakulmiin vaikuttaa pelaajan liikkuminen ruudulla ja vaikka pelaaja ei itse saakaan ohjata kameraa, peli valitsee aina parhaan perspektiivin.



Vaikka *Final Fantasy X* muistuttaakin päällisin puolin koko lailla *Final Fantasy VIII:aa*, Square lupailee sarjan PlayStation2-debyytistä jotain aivan toisenlaista. Koska se maailma, johon uusi peli sijoittuu, ei ole päässyt kehityksessä koneisiin tai huipputeknologiaan asti, peli pyörii paljolti taikavoimien ympärillä. Moogleja ja Chocoboja tulee taatusti vastaan pelin varrella ja vaikka Cidiä ei trailereissa tai pelattavissa demoversioissa olekaan näkynyt, tiimi sanoo hänen olevan mukana valmiissa pelissä, joka julkaistaan Japanissa 19. kesäkuuta ja joka saapuu Suomeen kesällä.

Vasta silloin saamme varmuudella tietää, tuoko Final Fantasy X mukanaan Squaren väittämän mukaisen RPG-vallankumouksen. Selvittämättä on myös se, puhuuko Yoshinori Kitase tosiaankin totta sanoessaan, että odotettavissa on yhtä suuri askel kuin Squaren siirtäessä pelisarjansa Super NES:ltä PlayStationille.

ANIME EXPRESS

Tässä kuussa tutustumme todella laajaan anime-saagaan nimeltä *Space Battleship Yamato.* Ennätyspitkä sarja on venynyt kaikkiaan 77 jakson mittaiseksi – haluaisitko sinä laajentaa anime-kokoelmaasi 39 videokasetilla?



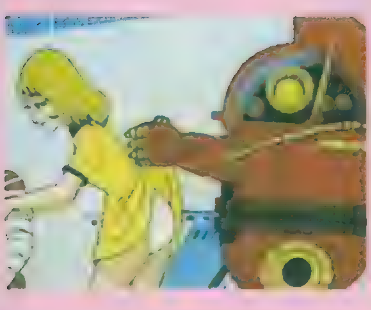
SPACE BATTLESHIP YAMATO

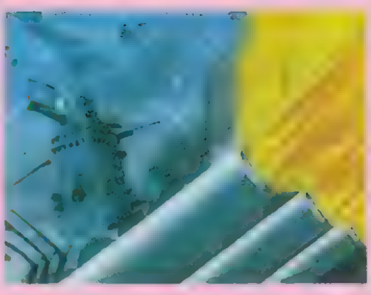
USA:n markkinoilla paremmin *Star Blazersina* tunnettu *Space Battleship Yamato* alkoi ilmestyä Japanissa vuonna 1974 nimellä *Uchuu Senkan Yamamoto.* Sarjasta sukeutui nopeasti Japanin kaikkien aikojen suosituin science fiction-seikkailu, ja tämä tiesi sarjan alkuperäiselle luojalle Leiji Matsumotolle melkoisia rahasummia. Sarja sijoittuu vuoteen 2199. Gamilon-planeetan vihamieliset asukit ovat pommittaneet Maata atomiaseilla ja saattaneet kotiplaneettamme asuinkelvottomaan tilaan. Ihmisrodun ainoa pelastus on nopea siirtyminen Iscandar-planeetalle, joka sattuu pahaksi onneksi sijaitsemaan valovuosien päässä ulkoavaruudessa. Onni on silti läsnä onnettomuudessakin: Gamilonilaisten atomiaseet ovat kuivattaneet Maan valtameriä, ja Tyynen valtameren pohjasta löytyy toisen maailmansodan aikana upotetun Japanin sotalaivaston lippulaivan Yamaton hylky. Vanha taistelulaiva korjataan ja muunnetaan hypermoderniksi avaruusristeilijäksi, ja näin matka Iscandaria kohti voi alkaa.

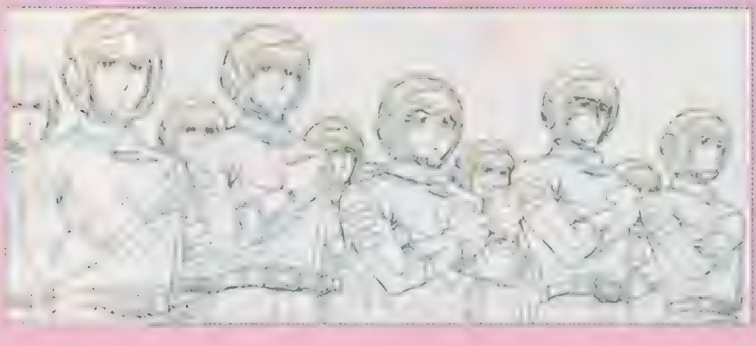
Space Battleship Yamaton juoni saattaa tuntua todella absurdilta, mutta se jaksaa kantaa seikkailun kaikissa käänteissä. Itse asiassa juoni on kantanut niinkin hyvin, että sarja on venynyt kaikkiaan 77 jakson mittaiseksi! USA:ssa kulttimaineessa oleva sarja löytyy sikäläisten anime-liikkeitten hyllyiltä kokonaisuudessaan muutamien täyspitkien elokuvien ohella. Euroopassa *Star Blazers-* nimellä tunnettu sarja ei ole saavuttanut vastaavanlaista suosiota kuin rapakon toisella puolella. Englantilainen Kiseki Films yritti markkinoida sarjaa muutama vuosi sitten onnistumatta kuitenkaan julkaisemaan koko sarjaa. Tietyt eurooppalaiset TV-kanavat ovat yrittäneet ottaa *Space Battleship Yamaton* ohjelmistoonsa, mutta nekään eivät ole onnistuneet esittämään sarjaa juurikaan pilottijaksoja pidemmälle. Yamaton tarinaan kannattaa silti tutustua, ja mikäli 39 videokasetin hankkiminen yhdellä kertaa tuntuu hiukan rajulta, voi sarjaan tutustua sen ensimmäisen osan kautta: *Star Blazers: The Quest for Iscandar* on kannattava investointi, mikäli siihen jossain sattuu törmäämään. Jos sarjan retro-anime sattuu miellyttämään, niin mikä estää hankkimasta useampiakin *Star Blazers* -jaksoja...?





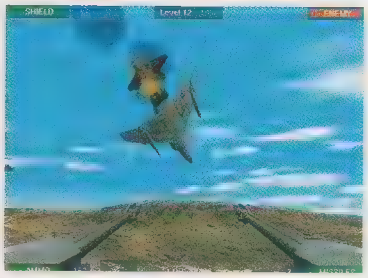






KOLIKKOPELIT

Tässä kuussa tutustumme tarkemmin Capcomin uusimpaan räiskintäpeliin, Konamin *Police 24/7* –jeparitarinaan ja amerikkalaisen kolikkopelifirma Tsunamin mastodonttipeli *Beach Head 2000:een.*






BEACH HEAD 2000

RÄISKINTÄ ■ TSUNAMI VISUAL TECHNOLOGIES

Commodore 64:n omistaneet tietävät taatusti, mistä *Beach Headissa* on kyse. Koska kaikki lukijat eivät ole samanlaisia vanhoja partoja kuin me toimituksen hipparit, kertaus lienee paikallaan: *Beach Head 2000:ssa* viholliset yrittävät tehdä maihinnousun ja ottaa haltuunsa pelaajan alueet. Pelaajan tehtävänä on surmata tunkeilijoita kaikin mahdollisin keinoin. Tässä tapauksessa keinoina on pääasiassa kaksi automaattitykkiä ja ohjuksia.

Lopputuloksena on railakas peli, jossa vihollisia sataa joka suunnasta.

Beach Head 2000:n taustatiimi, Tsunami Visual Technologies, on melko tuntematon kolikkopelirintamalla. Vuoden 2001 aikana tiimi aikoo julkaista pari kolikkopeliä, mutta tähän mennessä *Beach Head 2000* tuntuu olevan vahvimmasta päästä.

POLICE 24/7

RÄISKINTÄ ■ KONAMI



Police 24/7:ssä pelaaja joutuu nuoren ja lahjakkaan losangelesilaispoliisin hahmossa työntämään kapuloita järjestäytyneen rikollisuuden rattaisiin Little Tokyossa. Jäljet johtavat lopulta Shinjukuun, Tokioon.

Police 24/7 on monisyinen räiskintäpeli, mutta myös äärimmäisen väkivaltainen ja paikoin seksistinen. Peliä ei kuitenkaan tee kiinnostavaksi sen sisältö, vaan ainutkertainen pelijärjestelmä: *Police 24/7:ssä* voi väistellä luoteja. Pelikoneiden valmistajat alkavat käyttää yhä useammin antureita, ja *Police 24/7:ää* voi pitää ensimmäisenä onnistuneena mainittuun tekniikkaan perustuvana pelinä. Kuvaruutu näyttää hieman erilaiselta. Se on pitkä ja kapea korkeimmasta kohdastaan, jotta näkyvyys paranisi ja jotta pelityyppi pääsisi täysin oikeuksiinsa.





KICK & KICK

URHEILU ■ KONAMI

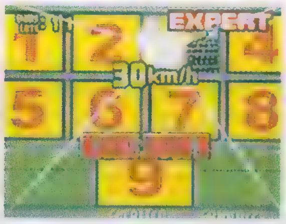




Namco teki sen jo, ja nyt Konami tekee perässä – kolikkopallopelin, jossa pääsee potkimaan palloa. Ihan oikeasti! Pelikoneeseen asennettujen sensoreiden avulla kone tunnistaa, kuinka kovaa ja mistä kulmasta palloa potkaistaan. Melkein kuin tosielämässä.

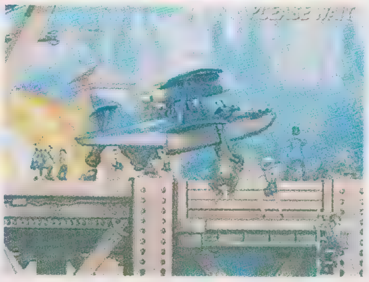
Kick & Kickissä on kolme pelivaihtoehtoa: Set Play Mode, Kick Target Mode ja Power Mode. Set Play Modessa pitää jallittaa maalivahti, mikä saattaa olla tosi hankalaa, varsinkin vaikeimmalla tasolla. Kick Target Modessa pitää osua lukuisiin ruudulle ilmestyviin kohteisiin, ja Power Moden nimi kertookin melkein kaiken: siinä pelaaja lataa minkä irti lähtee ja potkaisee palloa niin kovaa, että se murskaa kaiken tieltänsä.

Toimituksemme uskoo vilpittömästi, että *Kick & Kickistä* tulee suunnattoman suosittu kaikissa sporttibaareissa










PROGIA

RÄISKINTÄ ■ CAPCOM

Tokyo Game Show –messuilla *Progia* oli yksi suosituimmista kolikkopeleistä Capcomin osastolla. Esitteillä oli kolme konetta, jotka olivat jatkuvasti ekstaattisten räiskintäfanien vallassa. *Progia* on kolikkopeli puhtaimmillaan. Siinä on rutkasti bosseja, power-upeja ja ennen kaikkea tiukka tahti. Grafiikaltaan se on lähes täydellinen. Yksityiskohtainen pikseligrafiikka ja elävät ympäristöt sekä hahmot luovat omalaatuisen kokemuksen, jossa on vastusta *Metal Slugillekin.* Valitettavasti *Progiasta* nauttiminen voi osoittautua hankalaksi Suomessa, mutta peliin kannattaa ehdottomasti kuluttaa jokunen kolikko, jos se jostain pelihallista löytyy.

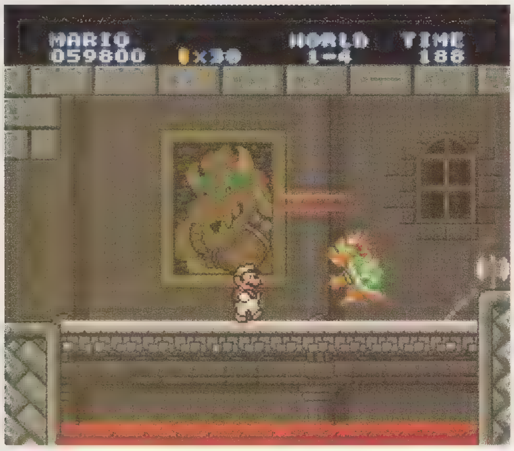
RETRO

Super Mario Advance on Nintendon laatima _Super Mario Bros 2:n_ päivitys. Jos haluaa pelata yhtä mahtavaa versiota kolmesta vieläkin maailman parhaasta pelistä, joutuu palaamaan vuoteen 1993.

SUPER MARIO ALL-STARS

NINTENDO ■ SUPER NES ■ 1993

Kun Marion omaa nimeä kantaneesta pelidebyytistä *Mario Brosista* oli kulunut melko tarkkaan kymmenen vuotta, Nintendo oli myynyt 100 miljoonaa Mario-peliä ja päätti juhlistaa tapausta julkaisemalla kokoelman tasohyppelytähden menestyksekkäimmistä peleistä. Sattumoisin ne ovat myös pelihistorian neljä parasta tasohyppelyseikkailua.

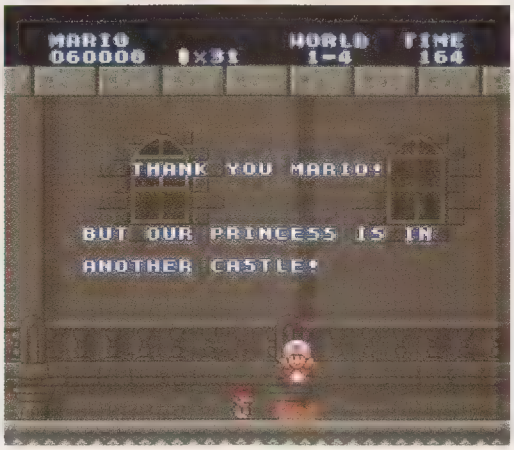












Vuoden 1985 *Super Mario Brosia* oli tuolloin myyty jo lähes 40 miljoonaa kappaletta, ja se oli maailman tunnetuin TV-peli. *Super Mario All-Stars* –päivityksen myötä taustoihin tuli lisää yksityiskohtia, mm. valtavat Bowserin muotokuvat kaikkien linnojen seinille. Uudistuksiin kuuluivat myös äänitehosteet, jotka toivat kaiun tunnun maanalaisille radoille sekä mahdollisuus tallentaa peli ja aloittaa uudestaan siltä radalta, jolla oli menettänyt viimeisen elämänsä.

Super Mario Bros 2 ja *Super Mario Bros 3* oli hiottu samansuuntaisesti, ja Nintendo oli vaivautunut hankkiutumaan eroon alkuperäispeleihin eksyneistä ohjelmointivirheistä sekä lisännyt pieniä yllätyksiä sinne tänne. Länsimaalaisille pelaajille kiinnostavin oli kuitenkin neljäs peli. *Super Mario All-Starsissa* peli oli nimetty *The Lost Levelsiksi*, ja se oli ollut *Super Mario Brosin* alkuperäinen jatko-osa. Shigeru Miyamoton tiimi oli kehitellyt pelin vuonna 1986, mutta sitä ei koskaan julkaistu Japanin rajojen ulkopuolella. *The Lost Levelsissä* on sama grafiikkamoottori ja samat viholliset kuin originaalissakin, mutta 52 täysin uutta rataa. Useimmat niistä ovat yhä haastavimpia Nintendon koskaan suunnittelemia ratoja. Pelissä on myrkyllisiä sieniä, warpzoneja, joilla pääsee siirtymään pelissä taaksepäin ja kokonainen maailma, joka tuli käyttöön vasta kun selvitti ensimmäiset 32 rataa järjestyksessä, ja kertaakaan oikaisematta .

Nintendo ei ole tehnyt mitään *Super Mario All-Starsin* kaltaista sitä ennen eikä myöskään sen jälkeen. Yhtiön toimintaperiaatteena on ollut, ettei se halua julkaista uutta peliä, ellei siinä ole jotain muutakin uutta kuin vain hienompi grafiikka. Mutta vaikka tässä kokoelmassa pyrittiinkin lähinnä antamaan neljälle Super NES –pelille houkuttelevampi ulkoasu, alkuperäispeleissä oli kuitenkin niin paljon syvyyttä, että pelejä tekee mieli pelata uudestaankin, vaikka vain nähdäkseen uudelleen, kuinka Bowserin ilkeä virne vaihtuu kauhun irveeseen Marion syöstessä hänet hehkuvaan laavamereen.

Kun kulkee Marion mukana Gomban ensitapaamisesta *Super Mario Brosin* 1-1-radalla aina *Super Mario Bros 3:n* taistelulaivalla käytävään suureen välienselvittelyyn, pelaaja pääsee kokemaan suuren ja äärimmäisen merkittävän kappaleen pelihistoriaa. Tämän Super NES –kasetin sisältämät 193 rataa ovat ainoa täydellisyyttä hipova esimerkki ajattomasta peli-ilosta.

VINKIT

konsolipelaaja@egmont-kustannus.fi

Lähetä pelivinkkisi osoitteella:

KONSOLIPELAAJA / VINKIT

EGMONT KUSTANNUS OY AB, PL 317, 33101 TAMPERE

Skies of Arcadia

Dreamcast

Skies of Arcadia on eräs maailman laajimmista peleistä, ja siksi katsomme sen ansaitsevan kaikkiaan 64 vinkkiä sisältävän oppaansa. Kaikki *Skies of Arcadia* -koodit eivät välttämättä ole aivan yhtä jännittäviä kuin listan parhaat palat, mutta onko turhia vinkkejä olemassakaan?

1. PIRATE'S GRAVE
Löytyy pieneltä saarelta, joka sijaitsee Pirate's Islen vesiputoukselta pohjoiseen.

2. GUIDESTONES
Löytyvät hyvin pieneltä saarelta Sailor's Islandin pohjoispuolelta.

3. SKY CORAL
Leijuu ilmassa Shrine Islandin itäpuolella olevien kahden pienen saaren välissä.

4. SILVER MOON PIT
Sijaitsee Shrine Islandin itäpuolisilla vuorilla.

5. TOPPLE ROCKS
Löytyvät Maramban kanssa samalla saarella sijaitsevan vuoren rinteeltä.

6. WANDERING LAKE
Sijaitsee Maramban läheisyydessä.

7. OASIS
Löytyy kulkiessasi Marambasta kaakkoon. Paikka sijaitsee autiomaassa parin vuoren vierellä.

8. SANDFALLS
Sijaitsee saarella kaukana Maramban läheisyydessä olevan autiomaan yläpuolella.

9. TEMPLE OF PYRYNN
Sijaitsee Maramban itäpuolella.

10. BEAK ROCK
Sijaitsee South Oceanissa, Sky Oceanista länteen. Tarvitset Bellezan moottorin.

11. SKY ANEMONE
Sijaitsee South Oceanin eteläisessä osassa, pyörretuulten eteläpuolisella saarella. Tarvitset Bellezan moottorin.

12. IXA'TAKA
Löytyy heti ylitettyäsi South Oceanin. Tarvitset Bellezan moottorin.

13. GARPA FRUITS
Löytyvät Hortekan alapuolelta. Tarvitset Bellezan moottorin.

14. THE GREAT BIRD
Löytyy keskeltä viidakkoa. Tarvitset Bellezan moottorin.

15. THE GOLDEN MAN
Löytyy King's Hideoutista erään pylvään nokasta. Tarvitset Bellezan moottorin.

16. GATES OF RIXIS
Kulje siihen suuntaan minne The Great Bird osoittaa. Sinun on kierrettävä muutamia pilareita ennen kuin saavut Gates of Rixisin luo. Paikka sijaitsee viimeisen pilarin eteläisellä puolella. Tarvitset Bellezan moottorin.

17. IXA'TAKAN PALACE
Löytyy The Golden Manin eteläiseltä puolelta, muutamien kivien viereltä. Tarvitset Bellezan moottorin.

18. IXA'NESS VILLAGE
Sijaitsee Hortekasta lounaaseen. Tarvitset Bellezan moottorin.

19. MYSTERIOUS RINGS
Löytyvät North Oceanista, läheltä toista saarta (kartalla kolme neliötä oikealle ja alas). Iron Gaten on oltava auki.

20. WILL O´ WISPS
Sijaitsee keskellä metsää pienellä, Iron Gaten pohjoispuolisella saarella. Iron Gaten on oltava auki.

21. ROC'S NEST
Sijaitsee läntisellä saarella Mysterious Ringsin lähellä.

22. THE GIANT THRONE
Sijaitsee saarella, joka puolestaan sijaitsee North Oceanin itäisessä osassa. Todella helppo löytää! Iron Gaten on oltava auki.

23. LIGHTHOUSE RINGS
Löytyvät saarelta Valuan ja Iron Gaten välistä. Iron Gaten on oltava auki.

24. ANCIENT PALACE
Löytyy Crescent Islandista luoteeseen, kahden puolisaaren väliltä. Seuraa pienten saarten linjaa osuaksesi oikeaan. Seurueen on oltava hajaantunut.

26. STONE CITY
Sijaitsee pohjoisilla vuorilla, kalliotieltä länteen.

27. SHIP GRAVEYARD
Näkymätön, mutta sijaitsee pohjoiseen Dannel Straightilta.

28. PHILOSOPHY STONE
Löytyy pieneltä saarelta, Stone Citysta pohjoiseen.

29. BALLOON FLOWER
Löytyy korkeimmalta huipulta Skull Rockista pohjoiseen. Täysin näkymätön.

30. THE LANDS OF ICE
Löytyy Esperanzan lounaispuolisesta ilmahalkeamasta.

31. ICEBIRD
Löytyy maan pinnalta läntiseltä jääkentältä. Etsi vuorijonoa, joka jakautuu laaksoksi. Saavuttuasi laaksoon ala etsiä lounaasta.

32. THE FROZEN GIANT
Löytyy jääkentän keskeltä kohoavalta vuorelta, pienen jäätikön pohjoiselta puolelta.

33. AURORA
Löytyy suuren jääkentän yläpuolelta. Paina A:ta toistuvasti.

34. THE BLIMP WRECK
Löytyy saarelta, joka on lähimpänä Dark Riftia.

35. GIANT SQUID NEST
Löytyy kulkiessasi pohjoiseen Daccat's Islandilta ilmahalkeaman kautta. Leijuu kraaterin yllä suurella saarella..

36. BLACK MOON STONE
Löytyy Dark Riftilta.

37. YAFUTOMA
Löytyy heti Dark Riftin jälkeen.

38. UGUISU'S NEST
Sijaitsee pienellä saarella Dark Riftin koillispuolella.

39. GUARDIAN WALLS
Löytyvät heti Yafutomaan johtavan ilmahalkeaman jälkeen.

40. WANDERBIRDS
Nämä linnut lentävät ympyrää Mount Kanzain pohjoispuolella. Ne piiloutuvat monesti pilviin.

41. DHEERSE
Sijaitsee suurella, Yafutoman itäpuolisella saarella.

42. GRIEVING PRINCE
Löytyy kartan vasemmalla laidalla sijaitsevalta saarelta, käyttökelvottoman ilmahalkeaman ja kivihalkeaman välistä.

43. SPICE ISLAND
Sijaitsee Uguisa's Nestistä pohjoiseen. Saari on näkymätön ja löydät sen korkeusmittarisi täytyttyäsi noin kolmeen neljäsosaan.

44. MYSTIC ORCHARD
Näkymätön saari, joka sijaitsee kartan vasemman puoliskon alemmassa kulmassa.

45. INVERSE ISLAND
Pieni musta saari, joka sijaitsee Ruy-kan Islandin pohjoispuolella. Inverse Island on suunnilleen samalla korkeudella mutta pohjoisempana.

46. WORLD IS ROUND
Löydät sen automaattisesti käydessäsi Crescent Islandilla ensimmäistä kertaa CD2:n aikana.

47. RUINS OF ROLANA
Sijaitsevat Temple of Pyrynnin eteläpuolella. Osuaksesi oikeaan paikkaan sinun tulee käyttää pientä käytävää, joka kulkee pilvien ja kartalla äärimmäisenä oikealla olevien vuorten välillä. Ruis of Rolana löytyy paikasta, missä vihreä vuori loppuu. Sinun on pelastettava Vyse, jotta vinkki toimisi.

48. SOUTHERN CROSS
Sijaitsee Ruins of Icen pohjoispuolisten pilvien alla. Delphinuksen täytyy kyetä lentämään sekä pilvien yläpuolella että niiden alla.

49. RAINBOW ISLAND
Löytyy Crescent Islandin läheisyydestä, pilvien yläpuolelta. Saari on näkymätön, ja Delphinuksen täytyy kyetä lentämään sekä pilvien yläpuolella että niiden alla.

50. MOON STONE LAKE
Sijaitsee pilvien yläpuolella, Pirate Islestä länteen. Delphinuksen täytyy kyetä lentämään sekä pilvien yläpuolella että niiden alla.

51. IRON STAR
Sijaitsee pilvien yläpuolella Rainbow Islandilla. Delphinuksen täytyy kyetä lentämään sekä pilvien yläpuolella että niiden alla.



52. ALUPAS
Sijaitsee pilvien yläpuolella Rixisistä etelään. Delphinuksen täytyy kyetä lentämään sekä pilvien yläpuolella että niiden alla.

53. OBSERVATORY
Sijaitsee pilvien yläpuolisella kielekkeellä Rixisistä etelään. Delphinuksen täytyy kyetä lentämään sekä pilvien yläpuolella että niiden alla.

54. DANCING LIGHTS
Sijaitsevat pilvien alapuolella Nasradista koilliseen. Etsi Valuaa. Delphinuksen täytyy kyetä lentämään sekä pilvien yläpuolella että niiden alla.

55. THE MOTHER TREE
Löytyy Tenkou Islandin lähellä sijaitsevalta, pilvien yläpuolella sijaitsevalta saarelta. Delphinuksen täytyy kyetä lentämään sekä pilvien yläpuolella että niiden alla.

56. THE GHOST SHIP
Tämä laiva seilaa Dark Riftin yläpuolella. Delphinuksen täytyy kyetä lentämään sekä pilvien yläpuolella että niiden alla.

57. FLUTTERFLIES
Mene Sailor's Islandille ja nouse pilvien yläpuolelle. Jos pysyt paikallasi ja odotat, perhoset tulevat hiljalleen näkyviin. Delphinuksen täytyy kyetä lentämään sekä pilvien yläpuolella että niiden alla.

58. ECLIPSE POINT
Lentäessäsi pilvien yläpuolella Looper Oceanin pohjoisessa osassa taivas tummenee. Paina A:ta kun näin tapahtuu.

59. LOOPER'S NEST
Sijaitsee kalliolla Sky Riftin luona, King's Hideoutista pohjoiseen. Delphinuksen täytyy kyetä lentämään sekä pilvien yläpuolella että niiden alla.

60. FLYING MACHINE
Sijaitsee pienellä, pilvien alapuolisella saarella hiukan Pirate's Islesta luoteeseen. Delphinuksen täytyy kyetä lentämään sekä pilvien yläpuolella että niiden alla.

61. VALUAN WRECKAGE
Sijaitsee pilvien alapuolisella saarella Nasradista länteen. Delphinuksen täytyy kyetä lentämään sekä pilvien yläpuolella että niiden alla.

62. RABBATS
Sijaitsee pilvien alapuolella, Dancing Lightsista pohjoiseen. Delphinuksen täytyy kyetä lentämään sekä pilvien yläpuolella että niiden alla

63. BOTTOMLESS PIT
Sijaitsee pilvien alapuolella, Shrine Islandista länteen. Delphinuksen täytyy kyetä lentämään sekä pilvien yläpuolella että niiden alla.

64. ANCIENT FISH
Sijaitsee pilvien alapuolella, Giant Squid Nestista länteen. Delphinuksen täytyy kyetä lentämään sekä pilvien yläpuolella että niiden alla.

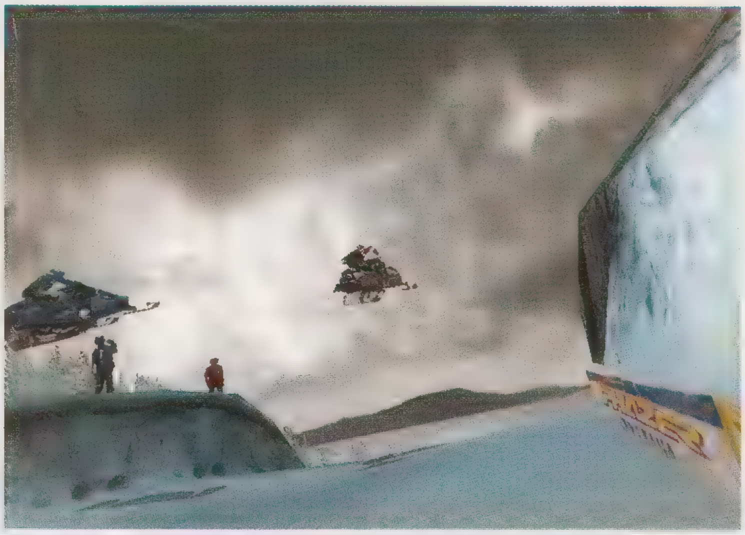


Excitebike 64

Nintendo 64

KOODIHUIJAUS
Kirjoittaaksesi huijauskoodit sinun on ensin mentävä pelin koodivalikkoon. Saadaksesi valikon esiin mene päävalikkoon ja paina seuraavat napit pohjaan:
L + Ylempi C-nappi + Alempi C-nappi + A.

KOODI	EFEKTI
PATWELLS	**Tekee pelin vaikeammaksi**
BLAHBLAH	**Aktivoi Big Head Moden**
INVISRIDER	**Näkymättömät kuskit**
MIDNIGHT	**Aktivoi Night Moden**
SHOW OFF	**Stunttibonus**
TRICKSTER	**Kaikki temput**
XLURIDER	**Kirkkaat kuskit**
IMGOINGNOW	**Aktivoi Debug Moden**
YADAYADA	**Aktivoi Mirror Moden**
MOWER	**Ei törmäyksiä**
ROTCOLS	**Oudot värit**
UGLYMUGS	**Näyttää kuvia ohjelmoitsijoista**
PINHEAD	**Aktivoi Small Head Moden**



SnoCross Championship Racing

Dreamcast

PELAA ATV:LLA
Mene päävalikkoon ja pidä R pohjassa näppäillessäsi seuraavan yhdistelmän: Ylös, Oikea, Alas, Ylös, Oikea, Alas. Tehtyäsi tämän voit päästää R:n

PELAA GOCARTEILLA
Mene päävalikkoon ja pidä R pohjassa näppäillessäsi seuraavan yhdistelmän: Oikea, Oikea, Vasen, Vasen, Oikea, Oikea. Tehtyäsi tämän voit päästää R:n.

SALAINEN KENTTÄ
Mene päävalikkoon ja pidä R pohjassa näppäillessäsi seuraavan yhdistelmän: Oikea, Ylös, Vasen, B, Y, X. Tehtyäsi tämän voit päästää R:n. Valitse Single Player Mode.

DEMO MODE
Mene päävalikkoon ja pidä R pohjassa näppäillessäsi seuraavan yhdistelmän: Ylös, Ylös, Ylös, Alas, Alas, Alas. Koodi aktivoi Demo Moden.

SUPERHUIJAUS
Mene päävalikkoon ja pidä R pohjassa näppäillessäsi seuraavan yhdistelmän: Ylös, Y, Ylös, Y, Ylös, Y. Koodi mahdollistaa joka liigan, kentän ja kelkan.

Street Fighter EX3

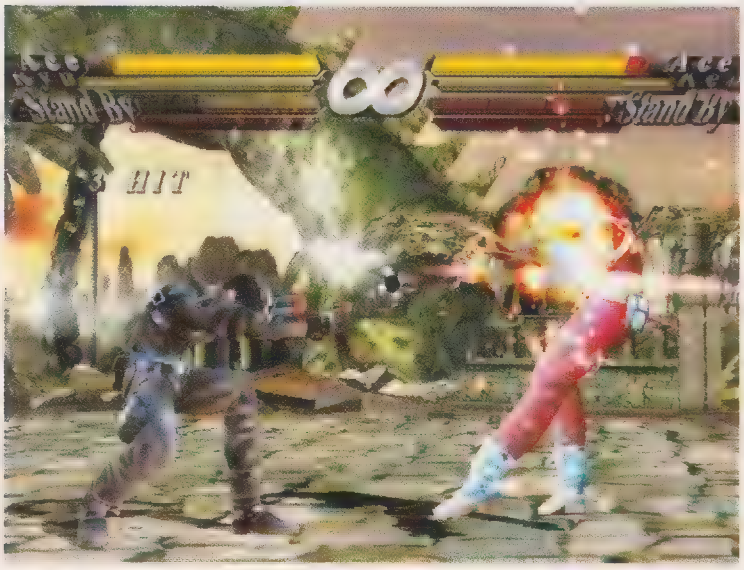
PlayStation2

SALAISET HAHMOT
Luulitko saaneesi kaikki salaiset hahmot käyttöösi? Hoh hoh! Pelissä on mukana kolme erityisen salaista hahmoa. Noudata seuraavia ohjeita saadaksesi heidät esiin.

EVIL RYU
Selvitä peli kahdeksasti Ryun hahmossa vaikeusasteen ollessa joko Normal tai Hard. Onnistuttuasi tässä valitse Ryu ja paina Select.

NARRATOR SAKURA
Selvitä peli kahdeksasti Sakuran hahmossa vaikeusasteen ollessa joko Normal tai Hard. Onnistuttuasi tässä valitse Sakura ja paina Select.

BISON 2
Selvitä peli kahdeksasti Bisonin hahmossa vaikeusasteen ollessa joko Normal tai Hard. Onnistuttuasi tässä valitse Bison ja paina Select.





Silpheed: The Lost Planet

PlayStation2

ASEISTAUDU HAMPAISIIN ASTI
Aloita uusi peli ja kirjoita nimeksesi **XACALITE.** Tämä koodi antaa sinulle kaikki aseet jo pelin alussa





Star Wars: Battle for Naboo

Nintendo 64

ERIKOISEFEKTIT
Kirjoita seuraavat koodit pelin koodivalikkoon saadaksesi toivomasi efektin.

KOODI	EFEKTI
TALKTOME	**Pelin ohjelmoitsijat kommentoivat ja antavat vinkkejä.**
KOOLSTUF	**Avaa pääsyn Showroomiin.**
WAKEUP	**Aktivoi Showroomin musiikin.**

Knockout Kings 2001

PlayStation2

UUSI NYRKKEILIJÄ
Kirjoita seuraava nimi Career Modessa saadaksesi haluamasi uuden nyrkkeilijän.

NIMI	NYRKKEILIJÄ	NIMI	NYRKKEILIJÄ
MECCA	**Ashy Knucks**	**ZITO**	**Cuck Zito**
AUSTIN	**Ray Austin**	**BOSTICE**	**David Bostice**
NELSON	**Trevor Nelson**	**DEMART**	**David DeMartini**
JGIAMBI	**Jason Giambi**	**BAILEY**	**Joe Mesi**
HATCHER	**Charles Hatcher**	**JBOTTI**	**John Botti**
OSUNA	**Bernardo Osuna**	**JRSEAU**	**Jr Seau**
DEFIAGBN	**David Defiagbon**	**OWNOLAN**	**Owen Nolan**
MRBARRY	**Barry Sanders**	**STEVEF**	**Steve Francis**

Knockout Kings 2001

PlayStation

UUSI NYRKKEILIJÄ
Kirjoita seuraava nimi Career Modessa saadaksesi haluamasi uuden nyrkkeilijän.

NIMI	NYRKKEILIJÄ
KNUCKS	**Ashy Knucks**
NOLAN	**Owen Nolan**
FRANCIS	**Steve Francis**
BULLDOG	**Bulldog**
GORE	**Gorilla**
CLOWN	**Clown**
BABY	**Baby**
EYE	**Cyclops**

Aladdin

Game Boy Color

HYPI KENTTIEN VÄLILLÄ
Seuraavat koodit vievät hahmon haluttuun kenttään.

KOODI	KENTTÄ	KOODI	KENTTÄ
130B	**2**	**534B**	**6**
231B	**3**	**635B**	**7**
332B	**4**	**736B**	**8**
433B	**5**	**837B**	**9**

Spyro: Year of the Dragon

PlayStation



99 ELÄMÄÄ
Paussaa peli ja näppäile seuraava yhdistelmä:
R2, L2, R2, L2, Ylös, Ylös, Ylös, Ylös, Ympyrä.

Kärki
LISTAT



JAPANI

1	(-)	Super Robot Wars Alpha Gaiden [PS]
2	(-)	Kessen II [PS2]
3	(-)	Super Mario Advance [GBA]
4	(2)	Dragon Quest Monsters 2 [GBC]
5	(-)	World Soccer Winning Eleven 5 [PS2]
6	(-)	F-Zero: Maximum Velocity [GBA]
7	(-)	Resident Evil: Code Veronica Complete [PS2]
8	(-)	Kuru Kuru Kururin [GBA]
9	(-)	Gallop Racer 5 [PS2]
10	(-)	Sakura Wars 3 [DC]

Llista perustuu myyntiin Japanissa.

PLAYSTATION

1	(-)	Zone of the Enders [PS2]
2	(1)	Final Fantasy IX [PS]
3	(-)	Quake III: Revolution [PS2]
4	(-)	Star Wars: Starfighter [PS2]
5	(2)	SSX [PS2]
6	(-)	Shadow of Memories [PS2]
7	(-)	Fear Effect 2: Retro Helix [PS]
8	(5)	Tekken Tag Tournament [PS2]
9	(-)	ISS Pro Evolution 2 [PS]
10	(7)	Driver 2 [PS2]

Llista perustuu myyntiin Pohjoismaissa.

NINTENDO 64

1	(3)	Legend of Zelda: Majora's Mask
2	(10)	Super Smash Bros
3	(-)	Banjo-Tooie
4	(5)	Mario Tennis
5	(-)	Pokémon Puzzle League
6	(1)	The World is not Enough
7	(7)	Mario Party 2
8	(4)	Mario Kart 64
9	(2)	Pokémon Stadium
10	(-)	Goldeneye 007

Lista perustuu myyntiin Pohjoismaissa.

DREAMCAST

1	(1)	Phantasy Star Online
2	(2)	Grandia II
3	(3)	Shenmue
4	(7)	Quake III: Arena
5	(6)	Metropolis Street Racer
6	(4)	Sonic Adventure
7	(9)	Virtua Tennis
8	(-)	Resident Evil: Code Veronica
9	(-)	Dead or Alive 2
10	(5)	Soul Calibur

Lista perustuu myyntiin Pohjoismaissa.

Haluatko olla vaikuttamassa kärkilistoihin? Kirjoita postikortille **5** mielestäsi tämän hetken parasta konsolipeliä ja **5** pelin toivelistasi. Lähetä kortti seuraavaan osoitteeseen:

KONSOLIPELAAJA, LISTAT, PL 317, 33101 TAMPERE.
KIRJEISSÄ LÄHETETTYJÄ LISTOJA EI LASKETA MUKAAN.

KONSOLIPELAAJA TOP 20

FINAL FANTASY IX [PS]	1.	(1)
POKÉMON GOLD/SILVER [GBC]	2.	(–)
LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK [N64]	3.	(3)
ZONE OF THE ENDERS [PS2]	4.	(6)
PHANTASY STAR ONLINE [DC]	5.	(3)
SHENMUE [DC]	6.	(4)
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 [PS/DC]	7.	(5)
FINAL FANTASY VII [PS]	8.	(10)
VIRTUA TENNIS [DC]	9.	(7)
BANJO-TOOIE [N64]	10.	(–)
LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME [N64]	11.	(12)
GRANDIA II [DC]	12.	(8)
STAR WARS: STARFIGHTER [PS2]	13.	(16)
CONKER'S BAD FUR DAY [N64]	14.	(–)
POKÉMON RED/BLUE/YELLOW [GB]	15.	(9)
SHADOW OF MEMORIES [PS2]	16.	(–)
PERFECT DARK [N64]	17.	(11)
SSX [PS2]	18.	(16)
ISS PRO EVOLUTION 2 [PS]	19.	(13)
FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX [PS]	20.	(–)

LISTA PERUSTUU LUKIJOIDEN LÄHETTÄMIIN LISTOIHIN.

TOIVELISTA

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY [PS2]	1.	(1)
FINAL FANTASY X [PS2]	2.	(2)
GRAN TURISMO 3 [PS2]	3.	(3)
PHANTASY STAR ONLINE VERSION 2 [DC]	4.	(–)
VIRTUA FIGHTER 4 [PS2]	5.	(6)
MARIO KART ADVANCE [GBA]	6.	(7)
SHENMUE II [DC]	7.	(5)
BLACK & WHITE [PS/PS2/DC/XB]	8.	(9)
POKÉMON CRYSTAL [GBC]	9.	(16)
SILENT HILL 2 [PS2]	10.	(10)
CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON [GBA]	11.	(13)
SUPER MARIO ADVANCE [GBA]	12.	(4)
SONIC ADVENTURE 2 [DC]	13.	(14)
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE [XB]	14.	(12)
PAPER MARIO [N64]	15.	(8)
CRAZY TAXI 2 [DC]	16.	(19)
DEAD OR ALIVE 3 [XB]	17.	(–)
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND [PS2]	18.	(–)
DEVIL MAY CRY [PS2]	19.	(18)
MALICE [XB]	20.	(17)

LISTA PERUSTUU LUKIJOIDEN LÄHETTÄMIIN LISTOIHIN.


Asterix
GALLIAN
legendaarinen puolustaja
Värikkäät sarjakuvat kirjakaupoissa ja lehtipisteissä!
R. GOSCINNY Asterix A. UDERZO
Asterix ja Caesarin lahja
AETOO SAVVOO!
Asterix ja KADONNUT KILPI
MUTTA MISSÄ ON Akvavitix?!?
JUMALTENRANNAN nousu ja tuho
Asterix OPELIKSI ORJALAEVI
KARJALA MORTEELI
Kallija Tyttölöi
Asterix ja SUURI MERIMATKA
MUTTA MISSÄ ON Asterix?!?
Asterix ja ALPPIKUKKA
Asterix RUUSU ja MIEKKA
Asterix ja Latraviata
© 2001 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ / GOSCINNY-UDERZO
EGMONT KUSTANNUS

Kysymyksiä & **Vastauksia**

Heitä paha kysymys Konsolipelaajan peliasiantuntijoille: Konsolipelaaja / Lukijakysymykset, Egmont Kustannus Oy Ab, PL 317, 33101 Tampere, tai konsolipelaaja@egmont-kustannus.fi

MOI!
Tykkään lehdestänne! No niin, asiaan...

1. Mikä WonderSwan Color oikein on? Tuleeko se joskus tännekin?
2. Castlevania-pelit ovat mielestäni maailman parhaita pelejä. Tuleeko sarjaan uutta, PlayStation2:lle ilmestyvää osaa?
3. Tuleeko *Tekken Tag Tournamentille* tai *Dead or Alive 2:lle* jatkoa?
4. Kuulin että Tekkenistä on tehty elokuva. Pitääkö paikkansa vai onko minua vedetty nenästä?

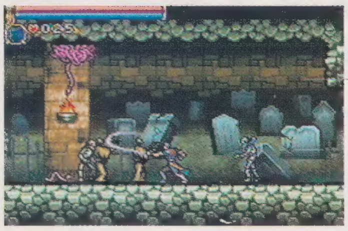
Kiitos huippuhyvästä lehdestä!

TIMO THE PLAYER

MOI TIMO!

1. WonderSwan Color on Bandain vastaveto Game Boy Colorille. Konsoli ei ilmeisesti koskaan tule USA:n tai Euroopan markkinoille.
2. Kyllä, mutta odottelu saattaa kestää vielä pitkään. Sillä aikaa voit pelata PlayStationin *Castlevania Chroniclesia* tai Game Boy *Advancen Castlevania: Circle of the Moonia*.
3. Tekken 4 on suunnitteilla ja *Dead or Alive 3* ilmestyy talvella Xboxille.
4. *Tekkenistä* on tehty piirrosfilmi ja animea. Perinteinen elokuvakin kuuluu olevan suunnitteilla.
Kiitos kehuista!

KOPEMON



Uusi Castlevania ilmestyy PlayStation2:lle, mutta sitä odotellessa voi hyvin pelailla GBA:n *Circle of the Moonia*.

MOI KOPEMONIT!
Minulla olisi pari kysymystä:

1. Milloin Dreamcastin *Crazy Taxi 2* tulee?
2. Oletteko kuulleet *Resident Evil 4:stä?*
3. Aikooko Rare julkaista Gamecubelle *Goldeneye 007:n* jatko-osan?

JOONA

MOI ITSELLESI, JOONA!

1. Näillä näkymin heinäkuun alussa.
2. Kyllä, se ilmestyy PlayStation2:lle talven aikana.
3. James Bond –lisenssiä Rare ei ilmeisesti enää saa, mutta yhtiö työstää parhaillaan uutta, samanhenkistä peliä Gamecubelle. Todennäköisesti pelin pääroolissa nähdään Joanna Dark.

KOPEMON

HEI!
Olen parantumaton pelifanaatikko ja haluan laajentaa tajuntaani peliasiantuntijoidenne vastauksilla! Siis...

1. Voiko 1-149 –numeroiset Pokémonit ladata *Gold / Silveristä Red / Blue / Yellowiin?*
2. Mikä Game Boy Colorin uuden Zelda-pelin täsmällinen nimi oikein on?
3. Onko *Shenmue II* laajempi kuin ykkönen?
4. Tuleeko *Virtua Fighter 4* Dreamcastille?
5. Uskotteko te, että Nintendo tuottaa Gamecubelle yhtä paljon roolipelejä kuin he ovat tuottaneet Nintendo 64:lle?

NIPA 64

HEI NIPA!

1. Kyllä, se onnistuu. Sata uutta hirviötä joudut tosin vaihtelemaan kavereilta, jotka omistavat *Gold / Silver*–kasetin.
2. Tulossa on kaksi uutta peliä. Ne ovat nimeltään *Legend of Zelda: Oracle of Ages* ja *Legend of Zelda: Oracle of Seasons.* Pelit saapuvat tänne heinäkuun lopulla.
3. Yu Suzuki on kuunnellut ykkösosan saamaa kritiikkiä ja lupaa kakkososan olevan kaikin puolin parempi. Tähän sisältyy myös se, että uusi peli tulee olemaan laajempi.
4. Se on mahdollista. AM2:n mukaan Virtua Fighter 4 –käännöstä ei pidä jättää laskuista pois vaikka se ei ilmestyisikään tänä vuonna.
5. Toivomme sitä todella! Mikäli Hiroshi Yamauchi ei anna Squaren tuottaa pelejä Nintendon konsoleille, RPG-virta alkaa kääntyä PlayStation2:n suuntaan.

KOPEMON

HEI!
En ole täysin varma *Final Fantasy*-pelien järjestyksestä. Lukemani perusteella otaksun, että sarjan kolmea ensimmäistä osaa ei koskaan käännetty englanniksi ja että ne ilmestyivät NES:ille, kun taas osat 4-6 ilmestyivät Super NES:ille. Pelasin hiljattain *Final Fantasy III:aa,* mutta en ole siitä aivan varma. Pelin nimiteksti ilmoittaa sen olevan *Final Fantasy III,* mutta olen nähnyt lehdissä kuvia täysin samasta pelistä, joka onkin yllättäen nimeltään F*inal Fantasy VI*! Olenko käsittänyt asian väärin vai onko kyseessä jokin outo markkinointijippo? Auttakaa miestä hädässä!

HARRI

HEI HARRI!

Japanilainen, NES:ille tehty *Final Fantasy* käännettiin englanniksi ja julkaistiin USA:ssa samalla nimellä. *Final Fantasyn II-* ja *III-* osat jäivät Nipponin pelaajien iloksi, joten *Final Fantasy IV:n* ilmestyessä se kastettiin länsimarkkinoilla *Final Fantasy II:ksi.* Tämä oli loogista, olihan kyseessä sarjan toinen amerikkaisille pelaajille räätälöity peli. *Final Fantasy V:tä* ei käännetty, joten sitä seurannut *Final Fantasy VI* muuttui USA:n markkinoilla *Final Fantasy III:ksi.* Olet pelannut juuri tätä peliä. Useimmat lehdet käyttävät artikkeleissaan sarjan japanilaista numerointia, koska se on useimpien RPG-fanien tiedossa.

KOPEMON



Nimi saattaa pettää. Lännessä *Final Fantasy III:na* tunnettu peli on itse asiassa *Final Fantasy VI.*

MOIKKA!

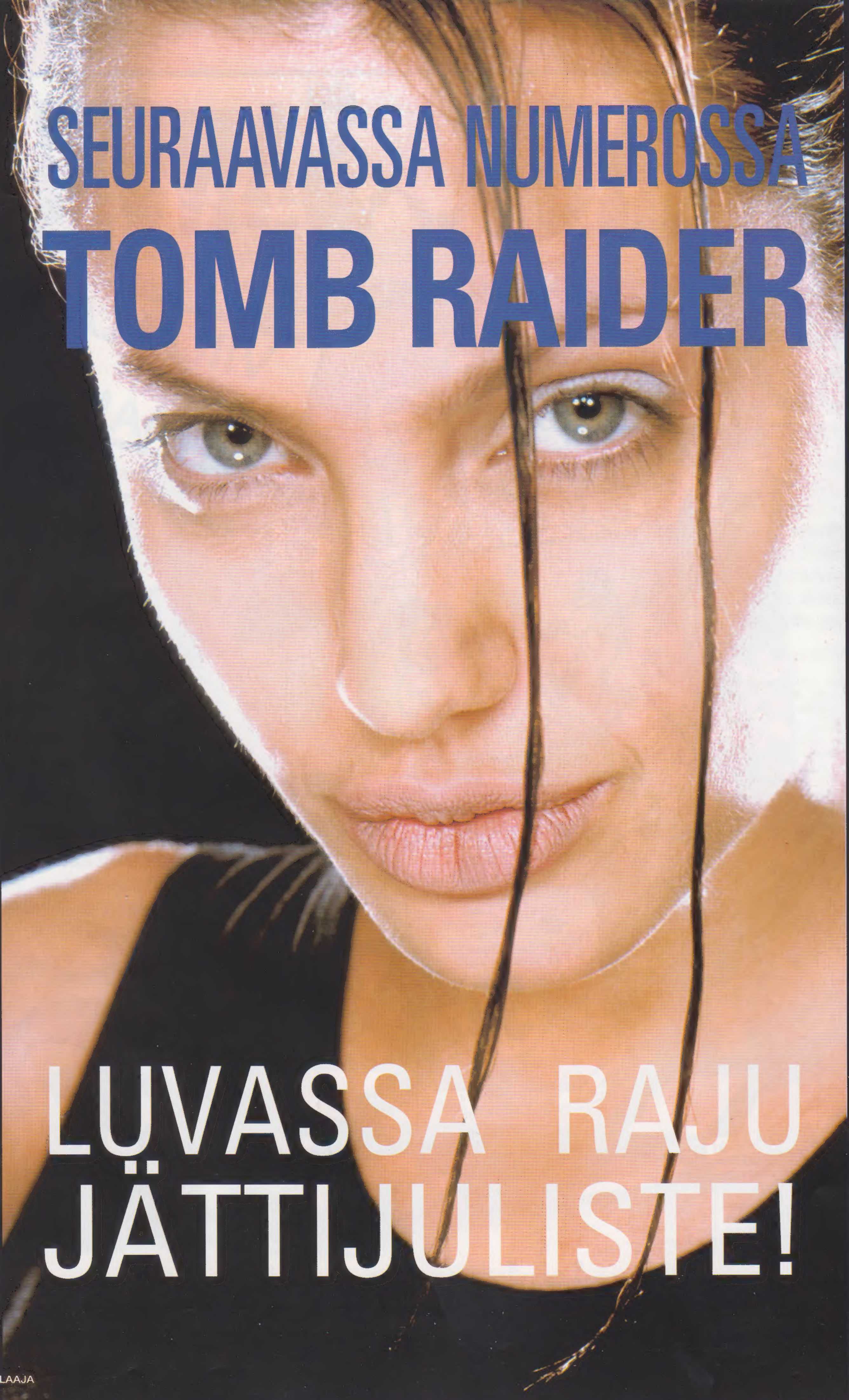
1. Voiko Game Boy Advancella pelata pimeässä tai ilman muuta valaistusta?
2. Tuleeko *The Simpsons Wrestling* Dreamcastille?
3. Toimiiko *Outtrigger* hyvin ilman näppäimistöäkin? Toimiiko konsolin kontrolli yhtä hyvin kuin vaikka *Perfect Darkissa?*
4. Tuleeko *Street Fighter IV* tosiaankin Gamecubelle?

TOMMI

HEI TOMMI!

1. Ei. Tällöin ruudulla ei näy mitään.
2. Ei.
3. Sega ja AM2 suunnittelivat *Outtriggerin* kolikkopelejä ja konsoleita silmällä pitäen, joten luonnollisestikin peli tukee Dreamcast-ohjainta paremmin kuin näppistä.
4. Capcom on työskennellyt jo pitkään uuden *Street Fighterin* kimpussa, joka aiotaan julkaista kaikille pelikoneille.

KOPEMON


SEURAAVASSA NUMEROSSA
TOMB RAIDER
LUVASSA RAJU
JÄTTIJULISTE!